32ページの大型付録で『同級生』徹底攻略!
創刊7周年記念号
平成7年11月1日発行(毎月1回1日発行)第8巻第11号(通巻84号)
平成元年10月2日第3種郵便物認可
PCエンジンFAN
新連載
でべろんのクリエイターなぜなに講座
新作情報
〈PCエンジン〉
聖夜物語
スペースファンタジーゾーン
スチームハーツ
〈PC-FX〉
スーパーリアル麻雀PV FX
アンジェリークSpecial
キューティーハニーFX
バウンダリーゲート
攻略大全XX
Linda³
ザ・ティーヴィーショー/真怨霊戦記/
あすか120%マキシマ バーニングフェスト
ありがとう創刊7周年
声優グッズプレゼント
盛りだくさん!
It's a Seiyu World
声優さんとゲームの密着特集
巻頭13ページ
特別インタビュー
声優プロダクション・アーツビジョンに聞く
「声優時代の未来に向かって」
声優ゲーム
ボイスパラダイス
編集部特選 声優ファンに贈る10タイトル
声優独り占め
國府田マリ子/氷上恭子
B3ポスター付き
2大付録
別冊
同級生まるごと攻略BOOK
ポスター
國府田マリ子7周年お祝いカレンダー
1995 NOVEMBER
720YEN
11

マルチメディアのNEC

PC-FXだからできる

11月10日発売予定
●アドベンチャー●
希望小売価格 8,800円（税別）

ハニーフラッシュ かわるわよ♥

永遠の美少女戦士ハニーが今、鮮やかに復活！南の島の連続失踪事件の謎を追って、ハニーとキミが大活躍。1万枚以上ものグラフィックでおくる、イベント満載のアドベンチャーゲームだ!!

CUTEY HONEY キューティーハニーFX

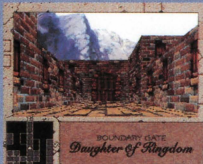
◀ハニー得意の七変化。懐かしの変身シーンももちろん完全再現だ。

◀コマンド総当たり式のADVにはない白熱のアニメバトルも登場。

光と闇、分かたれた命の鼓動

BOUNDARY GATE
バウンダリー ゲート

新鋭アーティスト藤川純一の手による絵物語。テクスチャーマッピングにより構築された背景美術の中をプレーヤーは正に主人公になって、さまよい歩く。徹底的にリアリズムを追及したRPG、ここに誕生!!

BOUNDARY GATE Daughter of Kingdom

◀ダークファンタジーの世界をさまよう4人の冒険者の運命は？

BOUNDARY GATE Daughter of Kingdom

◀画面全体に及ぶ魔法効果。従来の常識を超える演出が続出する。

年末発売予定
●RPG●
価格未定

アニメソフト続々登場

NEC

11月24日発売予定
●新感覚RPG●
希望小売価格 8,800円（税別）

物語は冒険者が作る。

英雄となるか？ 世間を騒がす大悪党の道を選ぶのか？ その圧倒的な自由度の高さで大ヒットを記録したパソコンRPGの超傑作が、さらに美しく、さらに遊びやすくアレンジされてPC-FXに登場。

◀戦闘は、キャラクターの個性がより反映されるオートバトルだ。

LUNATIC DAWN
ルナティックドーンFX

アニメであそぼ♥

※画面は開発中のものです。

PC-FXアニメファンクラブ会員募集!

NEC PC-FXアニメファンクラブご入会希望の方は、あなたの住所・氏名を書き80円切手を貼った返信用封筒を下記の宛先を書いた封筒に入れ「入会案内希望」係まで送ってください。入会案内書をお送りします。

〒104東京都中央区湊2-16-25ライオンズマンション鉄砲洲3-702号
PC-FX アニメファンクラブ「入会案内希望」係（問い合わせ先）03-3555-8226

フルアニメーションゲームマシン

PC-FX

ピーシー・エフエックス●標準価格49,800円（税別）

お問い合わせは NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(代表)

※出展社名は50音順です。画面ははめこみ合成したものです。
"PlayStationマーク"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

'95年10月7日(土) 12:00～17:00
10月8日(日) 9:00～17:00
（※入場は16:30までとさせて頂きます）
●会場：晴海・東京国際見本市会場　B館

●小ブースで出展する会社
アークシステムワークス㈱／㈱ウィザード／㈱エス・ピー・エス／㈱角川書店／㈱ギャガ・コミュニケーションズ／㈱ズーム／トンキンハウス／㈱日本一ソフトウェア／㈱ハーティロビン／パイオニアLDC㈱／㈱パンサーソフトウェア／㈱バンダイ玩具第一事業部／BMGビクター㈱／ビクターエンタテインメント㈱／ポリグラム㈱／マルチソフト㈱／㈱やのまん／吉本興業㈱／㈱リバーヒルソフト

●主催：PlayStation Magazine
●協賛：The PlayStation
Hyper　プレイステーション
●後援：株式会社ソニー・
コンピュータエンタテインメント

●右側の券持参で入場OK
入場券に必要事項を記入し、１枚ずつ切り取ってお持ち下さい。
入場券は、１枚につき１名様にかぎり有効です。
※注意
会場内の混雑状況により入場制限を行う場合がございますのであらかじめご了承下さい。

●問い合わせ先
「PlayStation EXPO '95」事務局
〒105 東京都港区東新橋1-1-17　大鉄ビル　7F
TEL：03-3571-6561　FAX：03-3571-6689

遊び放題

〈キリトリ〉

入場券
PlayStation EXPO '95
'95年10月7日(土)　12:00〜17:00
10月8日(日)　9:00〜17:00
(入場は16：30までとさせて頂きます。)

会場：晴海・東京国際見本市会場 B館
主催：PlayStation Magazine
協賛：The PlayStation／Hyper プレイステーション
後援：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

お名前
住所　〒
☎　(　　　)
学年
職業　年齢(　　)歳

■会場へは、路線バス・水上バスでお越し下さい。(駐車場なし)
路線バス(都営・¥200)
■都03系統　新宿駅西口ー四ツ谷ー有楽町(数寄屋橋)ー銀座ー東銀座ー築地ー国際見本市会場(晴海埠頭行)
■都05系統　東京駅丸の内南口ー有楽町(数寄屋橋)ー銀座ー築地ー国際見本市会場(晴海埠頭行)
■錦13系統　錦糸町駅ー豊洲駅ー国際見本市会場(晴海埠頭行)
水上バス　(東京都観光汽船㈱・¥200)
■日の出桟橋ー国際見本市会場

●本券１枚につき１名様に限り有効です。
●混雑状況により入場制限を行う場合があります。
●本券を紛失した場合、ご入場になれませんのでご注意下さい。
●小学3年以下の方は保護者の同伴が必要です。
●会場内での飲食は禁止です。
●会場内での呼び出しは一切いたしません。同伴者とはぐれた時のため、あらかじめ待ち合わせ場所を決めておいて下さい。
●会場内での係員の指示および注意事項に従わず生じた事故については主催者は一切責任を負いません。

●問い合わせ先
「PlayStation EXPO '95」事務局
〒105 東京都港区東新橋1-1-17　大鉄ビル　7F
TEL：03-3571-6561　FAX：03-3571-6689

〈キリトリ〉

入場券
PlayStation EXPO '95
'95年10月7日(土)　12:00〜17:00
10月8日(日)　9:00〜17:00
(入場は16：30までとさせて頂きます。)

会場：晴海・東京国際見本市会場 B館
主催：PlayStation Magazine
協賛：The PlayStation／Hyper プレイステーション
後援：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

お名前
住所　〒
☎　(　　　)
学年
職業　年齢(　　)歳

■会場へは、路線バス・水上バスでお越し下さい。(駐車場なし)
路線バス(都営・¥200)
■都03系統　新宿駅西口ー四ツ谷ー有楽町(数寄屋橋)ー銀座ー東銀座ー築地ー国際見本市会場(晴海埠頭行)
■都05系統　東京駅丸の内南口ー有楽町(数寄屋橋)ー銀座ー築地ー国際見本市会場(晴海埠頭行)
■錦13系統　錦糸町駅ー豊洲駅ー国際見本市会場(晴海埠頭行)
水上バス　(東京都観光汽船㈱・¥200)
■日の出桟橋ー国際見本市会場

●本券１枚につき１名様に限り有効です。
●混雑状況により入場制限を行う場合があります。
●本券を紛失した場合、ご入場になれませんのでご注意下さい。
●小学3年以下の方は保護者の同伴が必要です。
●会場内での飲食は禁止です。
●会場内での呼び出しは一切いたしません。同伴者とはぐれた時のため、あらかじめ待ち合わせ場所を決めておいて下さい。
●会場内での係員の指示および注意事項に従わず生じた事故については主催者は一切責任を負いません。

●問い合わせ先
「PlayStation EXPO '95」事務局
〒105 東京都港区東新橋1-1-17　大鉄ビル　7F
TEL：03-3571-6561　FAX：03-3571-6689

〈キリトリ〉

CONTENTS

特別付録①

7周年記念カレンダー
（國府田マリ子）

今月号でPCエンジンFANは7周年を迎えました。読者のみなさんのご声援のおかげです。そのうえ、國府田マリ子さんにまで祝っていただいちゃって…。

撮影・岩切等／ヘアメイク・田中大作／スタイリスト・福田ますみ

COVER
●原画／高田明美
●彩色／スタジオK・柴田睦子
●デザイン／川田博

<発売>株式会社徳間書店　<編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／山森尚　●編集人／北根紀子　●副編集長／福成雅英　●編集委員／村田憲生　<編集>●スタッフ／（東京）伊藤明照・須佐雅之　（仙台）千田誠行　●アシスタント／（東京）大野哲次・中澤直広・三浦利夫（仙台）大石美智子・佐久間弘子・残間浩文・中鉢ゆき子　<広告>●部長／和田秀実　●スタッフ／大内隆　●アシスタント／江渕綾乃　<販売>●部長／遠藤剛　●スタッフ／石井基之・吉野なおみ　<EPR統括室>●スタッフ／佐瀬伸治・高橋栄治・曲田絵里佳・山田政彦　<デザイン>●AD／川田博　●スタッフ／（仙台）鈴木徳房　●アシスタント／（仙台）板橋里佳・今村奈緒美・梅内幸子　<協力>●校閲／笠原紀彦　●編集／相崎勝保・安藤美保・柴田格・三戸貴代　●写真／島崎英俊・浜野忠夫・守屋貴章　●デザイン／アドバンス・伊藤デザイン室・カワタヒロシデザインルーム・K'S工房・ミニズ●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・ターゲット・有限会社湯目写植工芸　●印刷／大日本印刷株式会社

※本誌掲載の画面写真は、スペック内の開発状況が100%となっているもの以外は開発中のものを掲載しています。

It's a Seiyu World

声優さんとゲームの密着❤特集

攻略大全XX

創刊7周年レインボープロジェクト

GAME INDEX

スペック表の見方

FX CD-ROM

PC ●スーパーCD-ROM²

メーカー名:徳間書店インターメディア
発売予定日:8月25日
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:最大2人プレイ可/マウス対応/メモリベース128対応

開発状況:80%(7月10日現在)

①機種 PCはPCエンジン、FXはPC-FXを示します。
②対応媒体 それぞれの機種の対応している媒体を示します。アーケードカード対応は、アーケードカード使用時に何らかのメリットが見られるスーパーCD-ROM²ソフトを示します。
③メーカー名 原則として発売元のメーカー名を示します。
④発売予定日 この号を売っている時点での発売予定時期を示します。
⑤予定価格 メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
⑥ジャンル 編集部で判断した、便宜上のソフトの種別を示します。
⑦継続機能 ゲームを継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。ジャンルによってはコンティニューの表記を省略している場合があります。
⑧その他 ソフトに周辺機器が必要、もしくは対応している場合、その形態を示します。同時プレイは最大人数、マウスや6ボタンパッドについては、必要なものについては「専用」、それ以外は「対応」で示します。またメモリベース128(セーブくん含む)については、データセーブに必要な場合、「専用」と表記しています。
⑨開発状況 ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに判定してもらったものです。

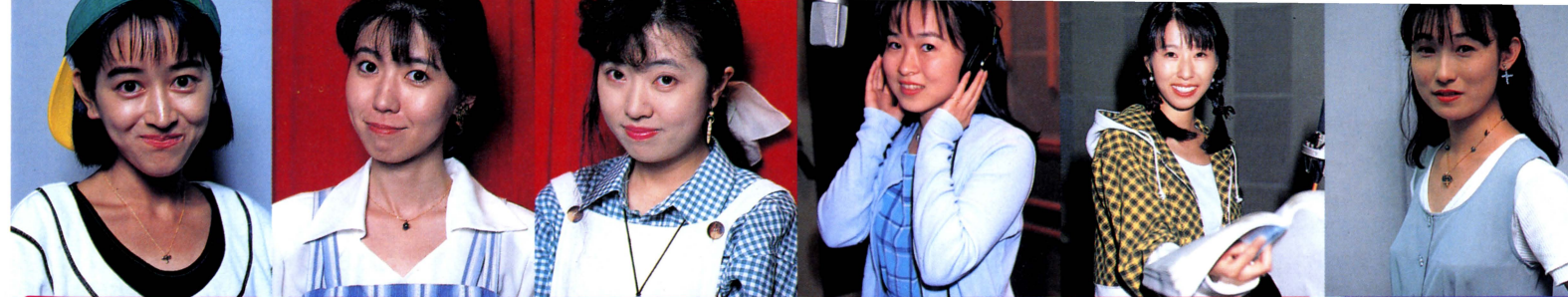
●ウル技に関する質問は
☎022-213-7555

●それ以外の記事に関する問い合わせは
☎03-3573-8644

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜～金曜の午後1時から6時の間、上記の番号で受け付けています。質問は、本誌記事に関することのみに限らさせていただいております。ゲームの解答やヒントに関してはお答えできません。

●バックナンバーに関するお問い合わせは
☎03-3573-8613(販売部)

●広告掲載に関するお問い合わせは
☎03-3573-8612(広告部)

声優と美少女キャラのアイドル誌
Virtual IDOL
バーチャル・アイドル
Vol.5
2大付録
①岩男潤子にっこりポスター
②同級生DOKI DOKIふしぎカード
指で触ると服が消える
♥巻頭22ページの特盛り!! 誌上「ツイパラ」も増ページで特集
パステル♥マドカのどんぶり島大百科
♥カラオケBOXでうたえる曲を完全網羅。入力コード一覧付き
声優カラオケSONGガイド
♥人気アイドルボイスがハートのこもった品々を提供してくれる
声優愛用グッズ大プレゼント
●同級生／同級生2／ときめきメモリアル／クォヴァディス／結婚／続・初恋物語／天地無用!／卒業 クロスワールドほか
●椎名へきる／國府田マリ子／金月真美の人気連載エッセイ
●注目声優 鈴木真仁の素顔／冨永みーなの ものまね講座
ついに登場！ バーチャル・アイドルの表紙は彼女しかない!!
1年間の感謝の気持ち、めいっぱい捧げます!!
ミラクルボイス 國府田マリ子
バーチャル・アイドル Vol.5
発行／徳間書店インターメディア 発売／徳間書店
10月2日発売予定
790円（税込）
※本誌のバックナンバーは、Vol.1～3までは完売。Vol.4のみが少々あります。
お問い合わせは、徳間書店インターメディア販売部(☎03-3573-8613)まで。

声優さんとゲームの密着♥特集

特別インタビュー アーツビジョン 松田咲寛社長
声優時代の未来に向かって

声優はこれからも外にでるべき

――現在、声優さん自身に非常にスポットが当てられていますけれど、松田社長は、どうお考えになりますか？

松田咲實氏(以下松田)：そうですね。声優って昔はあまり顔を雑誌に出すことはなかったんです。ナレーションとか、洋画の吹き替えとか、ラジオドラマとかが、声優の仕事の中心だったわけです。

――声のみの役者ですね。

松田：もともと、声優っていう職業はなくて、音声のみの仕事をする俳優を、便宜上声優と呼んだんですよ。でも、最近は、声優になるための専門学校ができたりと、ひとつの仕事の分野として認知されたということでしょうね。

――本誌にも声優になりたいという読者の声が届くことが、多くなりました。現在、声優自身にスポットを当てた作品が増えていますけれど、それについては？

松田：声優というのは演技者でありますから、私としては、裏方としてだけじゃなくて、外に出ていくのは良いことじゃないかなと思ってますよ。それだけ、声優がひとつの職業として確立したんだなと思います。今は俳優でもなく歌手でもなく、将来の職業として、声優を希望する子たちが多いことが、その証拠ですよね。

――テレビアニメを見て育った世代が増えたことが、現在の声優ブームのきっかけですか。

松田：テレビの発展と、ものすごくリンクしていますよね。アニメが頻繁に放送されるようになったのは、ここ二十何年ですよね。テレビアニメにどっぷりの世代が、成人しているわけです。あるいはものごころついてるんですよ。アニメを一回も見ずに育った人は、今いないですよね、きっと。

――そうですね、一度は目にしますよね。

松田：小さい時には、声優という仕事が理解できなかったけど、大きくなってこういう仕事があるらしいと理解してくる。たとえば、ある作品のヒロインの女のコの声は誰々という声優だとわかる。そこから興味が生まれて、その声優の実像が知りたいと思うんじゃないですか。好きな食べ物とか、声優自身に対する興味になっていくんじゃないんですかね。

――声優ファンの誕生ですね。

松田：今、一週間に40本近くアニメが放送されていますよね。あるキャラの声優さんを知る。その声優の実像を知って、さらに好きになる。そして、さらにその声優さんがライブとかイベントをやれば、行きたくなりますよね。その声優さんの出ている違う作品も見ると。相乗効果ですよね。声優ブームと言われてますけれど、ブームというよりは、来るべくして来たと言えるでしょうね。

松田咲寛氏　プロフィール

株式会社アーツビジョン代表取締役。俳優・声優プロダクションとして活動しており、テレビアニメを始めとする数々の作品へのキャスティングのコーディネイト、俳優・声優のマネージメントをその業務の中心としている。また、俳優・声優の養成所として、同時に有限会社日本ナレーション演技研究所を設立している。代表取締役として、次代をになう若い役者の育成に力を注いでいる。三石琴乃、天野由梨、林原めぐみ、椎名へきる、など現在、第一線で活躍している声優が同養成所から巣立っている。

今の人気は作品ではなく声優自身の人気

――現在の声優ブームをどう考えられますか？

松田：そうですね。今まで、何度か声優のブームというのは来ているんですね。最初はヤマトとかガンダムですよね。それは、作品とかキャラからその作品で人気がでて、声優にもといった感じだったですけれど最近は違うんですよ。声優さんに対してなんですよ。純粋に声優さん個人に対する人気から来ているんですね。

――アニメで興味を持って、声優のファンになるわけですね。

松田：ええ。作品とかキャラから始まって、声優さん個人の実像を知りたいと思うわけですよね。だからかな、最近の声優も多才な人が多くなりましたよ。オールマイティな人が増えましたね。歌を歌うどころか、取材すら断っていた時代がありますからね。

――今では、声優雑誌が発刊されるまでになりましたからね。

松田：事務所としては、喜ばしいことですね（笑）。

――今は声の仕事が中心というのが声優に当てはまりませんね。

松田：そうですね。今の人たちは仕事の領域も増えてます。まずはアニメ、洋画の吹き替え、ナレーション、そしてラジオのパーソナリティが多くなりましたね。そして歌。昔は声優がCDを出すなんて考えられませんでしたね。そして、雑誌。取材が増えて、インタビューとかグラビアが誌面を飾るようになった。そして、最大の特徴はゲーム。ゲームへの出演がすごく多くなりましたね。

――CD-ROMになって、音声の重要性が増しましたからね。

○徳間書店インターメディア初参入ソフト『秘密の花園』。キャスティングはアーツビジョンが担当

ゲームの需要が声優人気に拍車をかけた

――事務所から見て、ゲームとアニメの違いはありますか？

松田：ゲームに関して一番気をつかうのは、商品の競合を避けるっていうのがありますね。ひとりの声優が似たような作品に出ないように、気をつけますね。ある作品のヒロインをやった声優を、同じ時期に発売される似たような作品にキャスティングしてもしょうがないですよね。アニメなんかはオンエアしてしまえば終わりですけど、ゲームはそうはいかないですからね。

――メーカーからのキャスティングの指定はありますか？

松田：それはありますよ。この役はこの声優でいってほしい、といった感じでね。

――実際、受け持つ仕事というのはどういった感じなのですか？

松田：簡単に言うと、交通整理ですよ。やはり、みなさん似たようなイメージを持ってくるわけですよ。活発な女のコなので、誰々さんでお願いします、といった感じで。だからといって、同じ声優ばっかり配役するわけにはいきませんから整理するわけです。あと、発売時期のサイクルとかも考えますね。アフレコの時期が違っても発売時期が同じだと、できるだけ避けたほうがいいな、とか考えますね。商売としては、なんでも出演依頼があれば受ければいいんですけど、やはり、ソフトメーカーさんのことも考えます。作品の内容に関する交通整理、発売時期に関する交通整理、大まかにわけてこの2点に一番気をつかいますね。

○テイジイエルの『アドヴァンストV．G．』。このソフトに出演する声優は全員アーツビジョン所属

ソフトメーカーへの3つの質問

現在、上位機種と呼ばれるゲーム機各種（セガサターン、プレイステーション、PC-FX）が、CD-ROMを使ったゲーム機種となり、ストーリーにドラマチックな効果を加える、声優という存在を切り離すことはできなくなった。上記の機種に限らず、CD-ROMを使用したゲームが増えていく中で、登場キャラがしゃべるなど、音声の重要性が増し、声優の存在はゲームにとって、非常に大きな比重を占めるものとなっている。そこで、PCエンジン系で声優を多く起用し、ゲームを製作しているメーカー（外部製作メーカー含む）10社にアンケートをおこなった。ゲームにおいて、声優を起用するメーカー側の演出意図、アフレコ時などの声優を起用する難しさについて、答えてもらった。

●Q1 声優を起用するメリットを下から選択して下さい（複数可）。

①しゃべることによってキャラの個性が際立つ。　5社
②人気声優を起用することで、声優ファン層へのアピールになる。　5社
③人気声優を起用することでキャラの人気も上がる。　2社
④ゲーム以外のマルチメディアに展開しやすい。　2社

声優を起用するメリットについて各メーカーに答えてもらったQ1。まず、声優がしゃべる効果として、ゲームファン以外のファン層へのアピールが考えられ、メーカー5社がこの答えを選択している。声優ファンを対象としたソフトが発売になったりと、ファンへのアピールが重視されているようだ。また、声優を起用することで、キャラの個性が際立つという解答が多かった。これはキャラがしゃべることによって、そのキャラの性格がプレイヤー側にすんなり受け入れられ、プレイヤーがそのキャラに感情移入がしやすくなるためだろう。それ以外では、ゲーム以外のマルチメディア展開がしやすくなるという意見が多かった。声優が声をあてることによってキャラそのものの人気となっていくことを狙ってのものだろう。ドラマCDやアニメになったとき、ゲーム中で声をあてた声優をキャスティングすることで、ゲームファンと、アニメファン、声優ファンをリンクすることができるためだと思われる。ほとんどのメーカーが声優を起用することにメリットを感じているとのことだ。

●Q2 ゲームのアフレコで難しい点（メーカーの目から見て）を以下から選択して下さい（複数可）。

①実際のゲーム画面がないので声優にキャラをつかんでもらいにくい。　5社
②実際にゲーム画面のクチパクにあわせて収録する機会がほとんどないので後で合わせにくい。　3社
③似たような作品で同じ声優が主役（ヒロイン）役にキャスティングされやすい。　3社
④メーカー側のイメージと実際の収録時の声優の声にギャップがある。　2社
⑤その他　1社

ほとんどのメーカーが、アフレコ時に実際のゲーム画面がその場に無いため声優にキャラをつかんでもら

——アーツビジョンとしてゲーム業界をどう見られていますか？

松田：これからも、どんどん延びていくと思いますよ。そのためにうちでは、ゲームのキャスティングサービス専門のチームをつくって、これからに対処していくつもりです。

——ゲーム専門ですか⁉

松田：先程も言いましたけれど、やはり、容量が多くなったゲームの中で、音声というものが重要視されて声優の需要が高まっている以上、これは無視することはできないですよ。

——そのチームでのお仕事というのは？

松田：PCエンジン、PC-FXに限らずに、とにかくゲームの中での声優のキャストを決めたり、アフレコのステジュールを決めたりと、先程もいった交通整理が中心ですね。メーカー側が提示した予算の中で、音響製作そのものをマネージメントするのが、このセクションなんですよ。

——ということは、ゲームというものを、かなり重要視されていると考えて良いんでしょうか？

松田：ウチだけじゃなく、ほかの事務所さんも、そうだと思いますよ。今まではテレビやラジオといった放送媒体中心だったんですけれど、それが大きく変わったのはゲームが登場してからですから。

若手声優の育成も、事務所の大事な仕事

——声優人気が盛り上がると、やはり声優になりたいと思うファンが多くなると思うんですが…？

ゲームの未来はそのまま声優業界の未来でもあるんです

松田：ウチはすごく力を入れています。声優の育成という部分に関しては。日本ナレーション演技研究所とい言って、アーツビジョンとは別の会社として運営しているんです。うちの養成所は基礎科、本科、ゼミの3つにわかれていていまして、その中での競争はスゴイですよ。熾烈な競争に勝ち抜いた者がプロになれると思っていますから。

——やはり、難しいですよね。

松田：それは当然ですよね。誰もがプロになれるわけじゃないじゃないですか。やはり、資質と努力がないと。

——プロへの道は狭いですか…。

松田：そうですね。みんなとことん努力するわけですよ。それでも、やはりプロになれない人がでてくるわけですよ。まぁ、資質も必要なわけで、そればかっりはどうしようもないんですけれど…。

——日本ナレーション演技研究所を卒業された方で、活躍された方は？

松田：ウチの声優で、結構いますよ。林原めぐみ、天野由梨、三石琴乃、椎名へきる、岩永哲哉、白鳥由里とか何人も、第一線で活躍していますよ。

声優業界とゲーム業界のこれからは？

——これから主流になっていく次世代機についてどうお考えになってますか？

松田：とにかく、声優の演技を活かせるゲームがあれば、どんどん出演させていきたいですね。PC-FX、サターン、プレイステーションに限らずに、声優の資質を活かせるハードがあれば、出たいなとは思いますね。実際、私どもの仕事の環境から言って、ゲーム機種の上位化は望むところですね。それだけ声優の活躍の場が増えますし。まぁ、言い換えれば、それだけ、ゲームの市場が巨大化しているんだなと思いますね。

いにくいという点をあげている。またアニメでは、実際の画面を見ながら収録していくが、ゲームではビジュアルなどセリフのタイミングをあわせなければならない画面がある場合が多いが、実際の画面がまだできあがっていないということも多々あるとのこと。また、あるメーカーからは、「近年の声優ブームで注目度が上がり、若手声優が増える一方、芸の幅が狭く、アフレコ時の演技指導に手こずる場合も多々ある」との意見をいただいた。これは、アニメなどのイメージを一新し、新人声優を起用した場合におきる問題だろう。現在は、声優養成所や声優専門学校などができ新人のデビューがゲームである場合も多くなっているため、これからもこういったケースが多くなっていくと考えられる。

ここでは、近日中に発売される声優を起用したゲームのアピールを一部抜粋して掲載していこう。

●NECホームエレクトロニクス
「声優ファン待望のソフト“VOICE PARADISE”是非期待してください。

●NECアベニュー
「劇台本に換算すると、1400ページ以上の超大作“同級生”。まもなく（10月27日予定）発売です。

●ハドソン
「横山智佐さんのキュートな声が魅力の「銀河お嬢様伝説ユナ」のPC-FX版がでるぞー。ユナファンの人もそうでないひとも、FXをもっていない人も、ぜひ買ってねー！」

●ヘッドルーム
PC-FX版で、現在「お嬢様捜査網」を開発中。ご期待ください！

ま　と　め

今まで、作品の裏側からキャラに命を吹き込んでいた声優。現在、人気声優と呼ばれる人の多くが、歌手としてライブ活動をおこなったり、ラジオのパーソナリティを担当したり、テレビ番組に出演したりと“声”のみの仕事以外の活動を非常に活発におこなっている。松田社長の言葉にもあったように、現在の声優は、多才な才能を持ち、ファンとのい交流をおこなっていると言える。

今回、お話をうかがっていて感じたことは、声優人気というものが、テレビやゲームマシンの発達とともに、盛り上がってきたということだった。テレビが発達して、毎日のようにアニメが放送される。ゲームマシンの発達によってゲームキャラがしゃべるようになった。すなわち、それだけ声優の需要が多くなり、声優という職業が非常に身近に感じる機会が多くなっている。今の声優ブームが起きるべくして起きたということが、これでうなずける。また、これから声優の仕事として広い割合を占めるであろうと思われるゲーム。ゲーム業界と声優プロダクションとが、もっと歩み寄っていくことで、アニメやラジオなどとは違う、第3のジャンルであるゲーム業界は発展していくのではないだろうか。最後に、お忙しいなかご協力いただいた、松田咲實氏にお礼を申し上げたい。

特報 声優ファンによる声優ファンのための声優ソフト見参!!

Voice Paradise
ボイスパラダイス

声優とゲームがドッキングした夢のソフトが遂にヴェールを脱ぐ!! 第1報は制作元へのインタビューと、登場する声優さんの紹介だ。

FX CD-ROM

制作メーカー名：アスク講談社
メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：未定
その他：FX専用マウス(仮称)対応

開発状況：20%(9月18日現在)

プロデューサーに急接近 アニメ戦略の秘密兵器はコレ!!

新しいジャンル(?)「声優ソフト」と銘打ち、8月のコミケにおいて初めてそのタイトルが発表されたゲーム、「ボイスパラダイス」。実のところ詳しいゲーム内容は、現段階ではほとんど何もわかってない。そこで編集部は、制作元であるアスク講談社のプロデューサーに突撃インタビューを敢行。その重い口を開いてもらったのだ。

声優ファンのために作られたソフト！

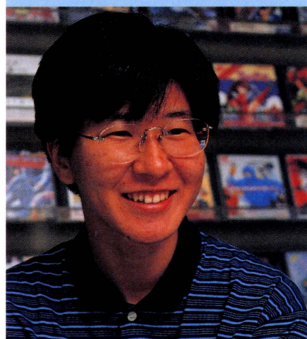
──「声優ソフト」ということなんですが、ジャンルとしてはどのように分類されるのでしょうか。資料には、「声優さんのいろいろなデータにアクセスできる」とあるんですけれど、データベース的なものになるのでしょうか。

田村：データベースではありませんね。3人の妖精候補生とともに、いろいろなイベントをクリアしていく、アドベンチャーゲームになります。そのイベントをクリアすることによって、5人の声優さんの映像や声のデータにアクセスすることができるようになるんです。

──シトロン、シナモン、ジャスミンという3人のメインキャラがいるんですけれど、彼女たちのキャラデザインをするときに、すでに声をあてる声優さんを想定していたのですか。

田村：それは「たまごが先かにわとりが先か」の問題になりますね。この企画のコンセプトのときにはまだ、このキャラにはこの声優さんというのか決まっていませんでした。けれども、キャラ設定を見てもらえばわかるんですが、いわゆるありがちなキャラだというところを押さえつつですね、(笑)まあ、こういう設定のキャラならこの人というふうにだいたい決まっていくんではないでしょうか。

──ではキャスティングはもう決定しているとか。

田村里佳さん

アスク講談社コンピュータソフト事業部所属。コミケで発売された『ボイス～』の同人誌内の「タントー」とはこの人のこと。

イラスト／すぎやま現象

田村：いや、3人の声はまだ決まっていません。正式には。
――田村さんご自身の心のなかでは、もうキャストは決まっているんですか。
田村：まあ、私の希望だけで決まるわけではないですので。(笑) ただ、コミケに来てくれた人たちみんなそうだと思うんですけれど、だいたい見当はついていると思いますよ。
――それでは、田村さんご自身は、どの声優さんのファンなんでしょうか。
田村：いやぁ、それは…、秘密です。いやいや。(笑)

実は田村さんのお気に入りの声優さんの名前を、オフレコで教えてもらいました。彼女の腕時計が大きなヒントなのだ

どんなファンの期待にも応えます！

――ゲームのイベントや声優さんのデータにはどんなものがあるんでしょうか。
田村：まだ、詳しくは決定してないんですけど、ありきたりのものにはなりません。声優さんのデータにしても、基礎的なものに関しては、ファンの方はみんな知ってるじゃないですか。そういう方たちにも十分満足していただけるようなものには絶対なります。そうじゃなければ作る意味ないですよ。カルトクイズみたいなものもやっていこうと思っています。「もう、こんなのわかんないよ」ってくらいの難易度の。
――資料の中なんですけれど、「声優さんと対話ができる」とありますよね。これは具体的には…。
田村：まだナイショです。でも、選択肢によってさまざまな種類のイメージビデオみたいなものが見られるような、そんな中途半端な感じにはなりません。もっと徹底的にやる予定です。これ以上はちょっと…。今はまだ。(笑)
――最後になりますが、発売日はだいたいどの辺りをメドにしてるんでしょう。
田村：まだちょっと見えてない状態ですね。でも着々と（制作は）進んでます。来月には画面写真をお見せできるかも。
――ではかなり急ピッチで進んでいますね。
田村：そうですね。まあ期待して待っていてください。

水の精 ジャスミン

水の魔法を使い、内気で情緒豊かなお嬢様タイプのコ。その真面目な性格で3人のまとめ役にまわることが多い。詩や歌が好きで、人の心をなごませる能力を持っている。

光の精 シトロン

脳天気でそそっかしくておっちょこちょいで失敗ばかりしている、お茶目で元気な女のコ。光の魔法が使え、動物と話す能力を持っている。いつも一生懸命なところがチャームポイント。

火の精 シナモン

いわゆる女王様タイプ。けっこう口が悪いのだが、内面はそうでもないらしい。ダサい（死語）ことを極端に嫌い、最新情報にとても弱い。火の魔法が使え、人を発奮させる能力を持つ。

ボイスパラダイスはこんなゲームだ!!

インタビューなどでおぼろげながら輪郭が見えてきたこのゲーム。現在わかっていることをまとめてみたぞ。
まずは、ストーリー。主人公（プレイヤー）は、宇宙船が壊れて地球に不時着した宇宙人。宇宙船を修理して母星に帰るには、ある特定の音声が必要なのだが、主人公は特定の声優さんの声がそれに使えることを発見する。そこへ、「人々の願いをかなえる」という卒業試験のために地球へ来た、妖精候補生の3人組「エルフィン・トライアングル」が現れ、主人公とともに声優さんの声を探しにいくことになるのだ。
そしてゲーム要素は、以下の3つに集約されることになる。

①アドベンチャーである!!

主人公たちはさまざまなイベントに出くわし、そのイベントをクリアすることによって声優さんの声を手に入れていくのだ。

②データベースである!!

入手した声優さんのデータはすべてアルバムに保管でき、好きなときにアクセスして鑑賞することができるのだ。

③声優ソフトである!!

データだけでは…というファンも納得の、声優さんとの対話システム。さらには、まだ発表できない秘密のシステムが!!

登場する5人の声優さんを ゲームより一足先にチェック!!

「ボイスパラダイス」に登場する声優さんは全部で5人。もちろんみんなが知ってる大人気の声優さんばかり。今回はこの5人を、編集部秘蔵の写真とともに紹介しよう。なお、白黒の写真はプロダクションの宣伝用のもので、すべて今年の6月に撮影されている。

富沢美智恵さん

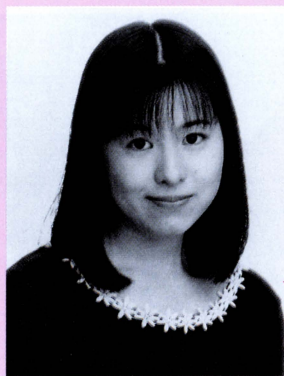
「美少女戦士セーラームーン」のセーラーマーズ役と言えばこの人、富沢美智恵さん。PCエンジンのゲームでも、出演作は多いからその声を聞いたことのある人は多いハズ。最近は、声優としての活動だけでなく、オリジナルアルバムを発表したりと、歌手としての活動も活発におこなっている。PCエンジンでの代表作は、「美少女戦士セーラームーン」のセーラーマーズ、「GS美神」の小笠原エミ、「スーパーリアル麻雀」シリーズの未来役があるぞ。

お姉さん役が比較的多い印象を受ける富沢さん。「リアル麻雀」シリーズの未来ちゃんなんて、ホントにカワイイお姉さんといった雰囲気だよね。この「ボイスパラダイス」では、声だけじゃない、素顔の富沢美智恵を見ることができるかもしれないぞ!

⬆大人の雰囲気の富沢美智恵さん　⬆ストレートヘアの頃。'93年撮影

丹下　桜さん

本誌の連載ページ「ときめき放課後クラブ」の中で、誌上ラジオを連載中の丹下桜さん。本誌読者の声優ファンならば、チェックしている人も多いハズ。PCエンジンでの代表作は「同級生」の鈴木美穂や、「スーパーリアル麻雀PⅤ」の晶、「お嬢様捜査網」の周麗華役などがある。元気で明るい丹下桜さん。「もっと! ときめきメモリアル」のパーソナリティなど、最近その活動の幅を広げてきている。11月には、ソロアルバムの発売も決定しているぞ。元気がよくてちょっと気の強い女のコ役が多かった丹下さんだけど、「同級生」の美穂ちゃん役などで、おとなしい引っ込み思案な女のコなども演じる機会が多くなっているよう。これからの活躍に期待がかかる声優さんだぞ。

⬅⬇カラーの写真は「ときめき放課後クラブ」の記事作成中のヒトコマ。今年の8月10日に撮影したものだ

國府田マリ子さん

今月号の付録のポスターにも登場してもらっている、本誌読者には、おなじみの声優さんだよね。PCエンジンでの代表作は「スーパーリアル麻雀PⅣ」の愛菜や、「ぽっぷるメイル」のメイルなどがあるぞ。アニメやゲームだけにとどまらず、ラジオのパーソナリティや、オリジナルアルバムの発売やライブなどの歌手活動など、そのマルチな活躍は周知のとおり。いつも明るく笑顔を忘れないところがファンを魅了しているかも。少し落ち込んでいるなってときでも、マリ子さんの声を聴くと、思わず元気になっちゃうよね。

⬅⬆カラーは前号の付録の撮影からの1カット。今年の8月5日に撮影

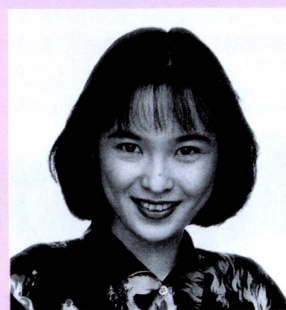
久川　綾さん

PCエンジンソフト出演回数ではベスト5に余裕で入ってしまう久川綾さん。ほとんどのユーザーが一度は久川さんの声を聞いたことがあるはずだ。代表作として、『卒業』の中本、『魔物ハンター妖子』の妖子役などがある。ライブ活動や、アルバムの発表など歌手としての活動も最近は多くなっている。おとなしい女のコから、ちょっと気の強いタイプまで、PCエンジンでの出演作が多いだけに、演じているキャラの幅も非常に広い。このソフトではどんな一面を見ることができるのかな？

⇧読者におなじみの久川さんだ

⇧'93年に撮影した、ショートカットの頃の久川さん

永島由子さん

ラジオのパーソナリティやアニメで活躍している声優さん。PCエンジン系では「お嬢様捜査網」の綾小路公子役や、「銀河お嬢様伝説ユナ2」のルミナーエフ役、「女神天国」のランラン役などがあるぞ。一時期はおとなしい女のコ役が多い印象があったのだが、最近では、男勝りな女のコや年上のお姉さまなど、その演じる役の幅が広くなってきている。

⇧⇧今年の5月、アフレコ現場からのカラー写真。白いブラウスがステキ！

編集部大胆予想!! メインキャラの声優はこうなる!?

さあここで大胆にも、編集部は掟破りのキャスティング予想をしてしまうのであります!!

「エルフィン・トライアングル」の役は、今号で紹介した5人の声優の中から決定されます。前述の田村さんのコメントにもあるように、ありがちな3人のキャラなので、声優フリークならばある程度予測はつくハズ。

編集部が予想した3人のキャストは、はたして正解となるのでしょうか。それは次号のお楽しみということで…。

シナモン役は…

このシナモンのような性格の人も「美少女戦士セーラームーン」で登場しますよね。勝気で口が悪いけれど意外と純情で優しく、火を操るキャラと言えば、あの人しかいません。そしてジャスミンと同様に、そのキャラの声をあてている人となると…。

富沢美智恵さん？

ジャスミン役は…

おしとやかでお姉様タイプで、みんなのまとめ役のジャスミン。そしてさらに、水の魔法を使うという点に注目。そう、「美少女戦士セーラームーン」のなかに、確かこんなキャラがいますよね。そしてそのキャラの声をあてている人と言えば…。

久川　綾さん？

シトロン役は…

元気ハツラツでお茶目だけれど、ちょっとそそっかしくていつも失敗ばかりしてしまう、そんなキャラを演じるなら國府田マリ子さんがピッタリ。しかし編集部は敢えて別の声優さんを予想します。こんなキャラがハマリ役で、人気急上昇中の人と言えば…。

丹下　桜さん？

PCエンジンファン特選
声優ファンに贈る10タイトル

PCエンジンのゲームといえば声優がつきもの。ゲームより声優のほうが好きっ、なんて人もいるかもしれない。そんな人たちから編集部に寄せられた、声優に関する素朴な質問。ここではその質問に答えるべく、10本のソフトをご用意した。声優ファンは見逃すな。

歌を歌っている声優って多いけどゲームではないのかなぁ？

もちろんあるぞ。今回はその中でも編集部が特にお勧めする2タイトルを紹介しよう。

まずは、今やPCエンジン版を代表するタイトルといえる、『ときめきメモリアル』。オープニングで流れる歌は、まるでアイドルソング。金月真美さんのデビュー曲であり、やはりPCエンジン版が元祖と言えるだろう。

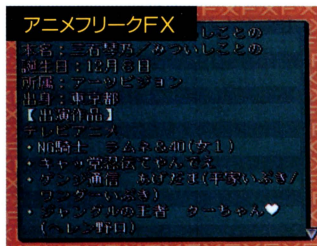
次は『誕生 デビュー』。とにかく、出てくる女のコが皆アイドル。当然、全員が歌ってくれるぞ。

今や、PCエンジン界だけでなく、次世代機すべてのアイドルと言える藤崎詩織ちゃん

このオープニングは、まさに王道を走ってると言えます。まさに元祖

登場キャラが全員アイドル。だから、歌うイベントは当然と言える

声優のことが詳しくわかるソフトってないの？

そんなキミには『アニメフリークFX』がお勧め。現在発売されているVol.1では、データフリークという名前の声優名鑑を見ることができる。ほかにも、『ウェディングピーチ』で赤丸急上昇中の氷上恭子さんとジャンケンできるコーナーや、惜しくも終了した『赤ずきんチャチャ』の打ち上げがのぞけるコーナーもあるんだ。

これがあれば好きな声優さんのことを、すぐに調べられる

アフレコ現場をのぞくことも

氷上恭子さんの魅力がいっぱいつまった『アニメフリークFXvol.1』のヴォイスフリーク

あの人気声優のゲームでのデビュー作は？

現在、人気声優と呼ばれている人でも、始めのころは意外と小さな役を演じていたりする。そんな作品を見つけるのは、やはりファンとしては嬉しいもの。このコーナーでは、人気声優のゲームでのデビュー作を2本紹介する。けっこう意外だったりするぞ。

鈴木真仁

『赤ずきんチャチャ』のチャチャ役として、今や押しも押されぬ人気声優となった鈴木真仁さん。その声優デビュー作がPCエンジン版の『ドラゴンナイトⅡ』だということは、意外と知られていない。この時、何人かの代々木アニメーション学院の声優科の学生が出演しているのだが、鈴木真仁さんもその一人だったのだ。チャチャのルーツはPCエンジンだった？

アニメ「H2」や「スレイヤーズ」で活躍中の鈴木真仁さん

鈴木真仁さんのゲームデビュー作の『ドラゴンナイトII』のモナミだ

椎名へきる

アニメだけでなく、ライブ活動も精力的に行っている椎名へきるさん。そんな彼女のゲームデビュー作もPCエンジンだった。当時は本誌で、連載もしていたんだ。

『秘密の花園』の伊万里ちゃん役でデビュー

『初恋物語』ではCDGにも

意外に知られていない人気声優の出演しているソフトを教えて？

うん、よい質問だ。意外なジャンルに、大物声優がでていることが結構ある。格闘ゲームだと、サンプリングした掛け声がほとんどだった時代に、さすがPCエンジン。『フラッシュハイダース』の林原めぐみさん、『アドヴァンストV. G.』の野上ゆかなさん、横山智佐さんといった、そうそうたる面々が声を担当していたんだ。また、クイズ系や麻雀系のキャラの多いものもチェックが必要だぞ。

『フラッシュハイダース』より、林原めぐみさんの演じるティリア

同じく『アドヴァンストV.G.』から、横山智佐さんの演じている炎の拳士、八島聡美

人気上昇中の野上ゆかなさんが演じる『アドヴァンストV.G.』の武内優香

『クイズDE学園祭』より。國府田マリ子さん他人気声優が多数出演

『雀偵物語3 セイバーエンジェル』よりランプリング。これは珍しい三石琴乃さんの悪役だ

特選タイトルリスト

ソフト名	メーカー名	価格(税別)	対応機種	出演声優
誕生 デビュー	NECアベニュー	7800円	スーパーCD-ROM²	富永みーな、笠原弘子、かないみか その他
ときめきメモリアル	コナミ	8800円	スーパーCD-ROM²	金月真美、菅原祥子、よしきくりん その他
アニメフリークFX Vol.1	NECホームエレクトロニクス	6800円	PC-FX	氷上恭子、鈴木真仁、小野寺麻里子 その他
ドラゴンナイトⅡ	NECアベニュー	7400円	スーパーCD-ROM²	神谷明、島本須美、鈴木真仁 その他
初恋物語	徳間書店インターメディア	7800円	スーパーCD-ROM²	井上喜久子、椎名へきる、吉田古奈美 その他
秘密の花園	徳間書店インターメディア	7800円	スーパーCD-ROM²	松本梨香、椎名へきる、白鳥由里 その他
雀偵物語3 セイバーエンジェル	アトラス	7800円	スーパーCD-ROM²	折笠愛、白鳥由里、こおろぎさとみ その他
フラッシュハイダース	ライトスタッフ	7800円	スーパーCD-ROM²	緑川光、林原めぐみ、水谷優子 その他
アドヴァンストV.G	TGL	8800円	スーパーCD-ROM²	野上ゆかな、白鳥由里、横山智佐 その他
クイズDE学園祭	ナグザット	8800円	スーパーCD-ROM²	林延年、國府田マリ子、冬馬由美 その他

祝 声優ホットライン カラー化 國府田マリ子 SPECIAL

人気声優をパーソナリティに迎えて、読者とのコミュニケーションをテーマにお贈りしてきたこのコーナーがついにカラー化／　記念すべきカラー化第１回目は、國府田マリ子さんの登場だ!!

ＰＣエンジンファン創刊７周年おめでとうございまーす(笑)。読者のみなさんこんにちは。國府田マリ子です。今月は、創刊７周年だけじゃなく、この「声優ホットライン」もカラー化ということで、かさねがさね、おめでとうございます。ウレシ、ウレシ（うれしうれし踊りをしている國府田サン、笑)。ホントにたくさんのハガキが届いていますねー。ありがとうございます。編集部のお話だと、急にカラー化が決まったそうで、もっと早く決まっていれば、みんなのおハガキもカラーイラストとかにすることができたのにねー(編集部注：本当にごめんなさい)。誌面の都合で紹介できなかったおハガキも全部読んでいるから安心してね(笑)。ここだけの話ですけれど、読者のみなさんのリクエストのおハガキが、編集部に届いたらまた、國府田がこのコーナーに登場させてもらえるそうなので(笑)、お便りいっぱいくださいネ。

ちょうど本が発売されているころは、國府田はライブの準備の真っ最中。わたしは、みんなに会えるのがホントに楽しみなんです。10月30日の大阪から始まって、名古屋、東京と3ヵ所をまわりますので、みんなライブに来てね。９月５日に発売になったセカンドアルバム「Vivid」、聴いてくれました？　このアルバムの中には、わたしが作詞した曲も３曲入っているんで、ぜひ聴いてくださいね。よろしく／

◎東京都／もんきちクン
これはサイコーですね。うっきーがいっぱいでカワイー。國府田の足がおさるなのもポイント高いです

ポスター撮影ウラ話♡

先月号に引き続いて、今月のポスターにも登場している國府田です。ポスター、どうだった。気に入ってくれた？　あなたのお部屋に貼ってくれると嬉しいな。

先月号のポスターでは、わたしのお誕生日ということで、バースデーケーキと一緒。撮影の後でみんなで食べたんだけど、美味しかったんだよ、あのケーキ。そして、今月号では、ＰＣエンジンファンの創刊７周年おめでとう、という ことで花束を贈らせていただきました。また、できるとイイな。

なんでも聞いちゃえ 直撃 公開質問箱

Ｑ：マリ子さんの愛犬であるハッピーはオスですか、メスですか。また、何歳ですか？
（愛媛県／15歳の空手家ＨＧクン）
Ａ：オスです。もうすぐ2歳になりますよ(笑)。

Ｑ：國府田さんが演じてきたキャラの中で自分に近いキャラは誰ですか？
（宮城県／十六夜朧月クン）
Ａ：どうかな。全部のキャラにわたしがでてると思いますよ。

Ｑ：國府田さんの誕生日に発売されるセカンドアルバムについて教えてください。
（福島県／桜桃太郎クン）
Ａ：もう、みんなのお手元にあるかな。愛がいっぱいこもっています。いろんな愛の形だったり、愛に対する感性であったり、生活感であったり、せつない思いとかいっぱい入っています。ぜひ聴いてくださいね。

Ｑ：國府田さん、最近とてもお忙しそうですが、「ゲーム」はやってらっしゃいますか？
（神奈川県／レーこんクン）
Ａ：最近はプレイステーションの『アクアノートの休日』にはまりきってまーす(笑)。

今月のお題目 ボクからの愛の告白

みんなの愛の告白にマリ姉が答える

國府田マリ子さんの演じられたキャラをテーマに、愛の告白を募集したこのコーナー。

「始まりましたねー。ホントにたくさんのおハガキ、ありがとー」

一応、200文字以内という規定をもうけたんですけど、読者によっていろいろなパターンで送っていただきましたね。

「そう。簡潔にひと言でまとめてくれた人もいれば、お手紙のようにくれた人もいて、楽しく読ませていただいてます」

それでは告白タイムの始まりです。

「では、いきましょう。まずは、東京都の安眠魔クン。この方は、ラジオの公開録音とか、いつも足を運んでくれるんですけれど、いつも自分の名札をつけてきてくれる人なんですよ。いい人だ(笑)。ラジオの「ツインビーPARADISE」の中の口説き文句のコーナーが天敵だったって書いてありますね。いくつも書いていただいたんですが、これが一番好きです。『不眠不休、無償でやります／　"宇宙せーは"のパートナーの御用命は、ぜひ当方まで』。いいですね(笑)。宇宙制覇ってなんだろうって思っている人のために説明しますと、わたし、みんなが笑っている顔が好きなの。わたしとふれあっている人たちがみんな幸せだとわたしも嬉しいの。だからそういうのが宇宙中に広まればいいなぁって思うの。それが宇宙制覇。別に武力征服とかじゃないです(笑)。

続けていきましょう。福岡県のBee²っどクン。國府田さんへの愛の告白『かわいいおじいちゃんおばあちゃんになって、いっしょに宇宙旅行しましょうね』。これもいいですねぇ。すてきに年をとりたいですね。わたしは年をとるって言うのは嫌いじゃない。それだけがんばって生きてきたってことだよね。一緒にがっばっていこ(笑)。

ハイ、次のおハガキです。北海道のヨウダイクン。『我が愛しのマリア（子）様。すべてにおいて、最高っス。國府田さんGood』。どうもありがとう。母がね、わたしになんでマリ子ってつけたかっていうとね、マリア様のような良いお母さんになってね、という願いをこめてつけてくれたんです。だから、このハガキは本当にうれしいな。

では、次。北海道の白土弥クン。ツインビーPARADISEのマドカに贈った愛の告白ですね。『僕は君のクッキーが食べたいのさ』。PSホントに食べてみたいです。とのことです。命懸けですねぇ、ねえ井出さん。ちなみに井出さんとはマドカをあんな風にした張本人です（ドラマの脚本家の方です）。

ハイ、次は、ユナの詩織ちゃんへの告白です。東京都の中崎浩昭クン。『おっとりとして、こちらを見つめる君は、僕の天使だ〃』。えっ……って言われるでしょうね。詩織ちゃんには(笑)。

ごめんなさい。ここで誌面がつきちゃいました。おハガキは全部読ませていただいたんですけど、全部が載せられなくてゴメンね。そして、今月の大賞はなんですが、わたしには選べませんでした。全員の中から抽選にしてもらいますから、これで許してね。

INFORMATION

いつもお忙しい國府田マリ子さんの、今後の予定を教えてもらったぞ。

☆わたしのセカンドアルバム「Vivid」がキングレコード・コナミレーベルより9月5日に発売されました。もうみんな聴いてくれているよね(笑)。

そして、わたしのコンサートツアーが開催されます。

10月30日（月）大阪　メルパルクホール　問い合わせ先：夢番地・大阪　TEL06-341-3525

11月4日（土）が名古屋　ダイヤモンドホール　問い合わせ先：サンデーフォークプロモーション　TEL：052-320-9100

11月5日（日）が東京　渋谷公会堂　問い合わせ先：ホットスタッフ・プロモーションTEL：03-5839-9999

以上の3ヵ所でおこないます。このコンサートツアーで、みんなに会えることを、わたしは、本当に楽しみにしています。今年はこの3ヵ所しか回れなくてゴメンネ。きっと次は、全国のみんなに会いにいけるから、期待していてね。

スペシャルプレゼント＆お便り募集

読者の声にお応えして、ついにカラー化となることができた「声優ホットライン」。今月の　國府田マリ子SPECIALはいかがでした？しかし、ただカラー化するだけではつまらない。ということで、読者のみんなの意見を大募集するぞ。読者の声を、どんどんコーナーに反映していきたいと考えています。こんなコーナーを作ってほしい、この声優を登場させてなど、おハガキを待っています。みんなの意見がコーナーを作っていくので、よろしくね。

そして、お待ちかねのスペシャルプレゼントです。今月号と先月号のポスター用に撮影した、ポラロイド写真を國府田さんのサイン入りでドーンとプレゼント！

先月号のバースデーケーキと一緒がA。今月号の7周年おめでとうがBです。

残念ながら、数がないので、各1名にさせていただきます。P61の宛て先を参照の上、「國府田マリ子プレゼント」の係まで。このプレゼントの締め切りは、10月29日必着とさせて頂きます。

ドシドシ応募してね！

A 國府田マリ子さんが、PCエンジンファンの創刊7周年をお祝いして花束と一緒に撮影した今月号のポスター用のポラロイド写真に、國府田マリ子さんのサインとメッセージを入れてプレゼント。このポスターの撮影中に撮ったこの世でただひとつしかない、超プレミアものの、ポラロイド写真だぞ

B 國府田マリ子さんのお誕生日をお祝いして、特製ケーキと一緒に撮影した先月号のポスター用のポラロイド写真に國府田マリ子さんの直筆メッセージとサインを入れてもらって読者にプレゼントするぞ。Aパターンと同じく、世界でただひとつのプレミア写真だ。ちなみにこの写真を選んだのも國府田さん自身だぞ

※國府田マリ子さんの提案により、全投稿者の中からの抽選の結果、奈良県の吉川英樹クン（16歳）に國府田マリ子さんのサイン色紙をお送りします。

PICK UP

Fresh Voise

氷上恭子

KYOKO-HIKAMI

今、光り輝いている新人声優をピックアップしてお届けするフレッシュボイス。今回は「愛天使　ウェディングピーチ」のももこ役で活躍中の氷上恭子さん。ふだん着の彼女の魅力に迫ってみたい。

素顔の愛天使に会いたい…

声優さんとゲームの密着♡特集

HIKAMI KYOKO

氷上恭子。『アニメフリークFX』のコーナー「ヴォイスフリーク」で彼女を知った読者も多いんじゃないかな。PCエンジン系のゲームにはまだ、出演したことのない氷上さんの、素顔の魅力に迫ってみよう。

——本誌読者が氷上さんを知るきっかけになったのは、『アニメフリークFX』の「ヴォイスフリーク」だと思うんですが、ゲームに入ってみるというのはいかがでした？

氷上恭子さん(以下：氷上)：そうですね。楽しかったです。ジャンケンゲームではグー、チョキ、パーで別々に撮っていったんです。1回ごとにポーズとか変えたりして。

——氷上さんは、実際にソフトで遊んでみました？

氷上：実はないんです。わたしはPC−FXを持ってないんで。でも、わたしの両親がハードを買って、やっているみたいなんですけど(笑)。

——『アニメフリークFX』のような収録は、初めてと思うんですが、ロケとかはどうでした？

氷上：照れくさかったですね(笑)。横浜の街の中での撮影で、いろんな人が見ていくんで。中華街とかいろいろなところをまわりました。

——ゲームのお仕事というのは、今回以外にどんな作品に出演されました？

氷上：えーと、セガサターンの『プリティファイターX』のマリン役があります。ほかは、同じくセガサターンの『ときめき麻雀パラダイス』というゲームの菖蒲(あやめ)ちゃんという女のコの役がありますね。PC−FXの『ときめきカードパラダイス』というゲームでも、同じ菖蒲ちゃん役をやりました。

——ゲームの収録とアニメの収録は氷上さんから見て違います？

氷上：全然違います。ゲームって、そのゲームを遊んでくれている人との会話じゃないですか。セリフを全部ひとりで録るわけです。アニメでは、掛け合いをしながら収録するんですけどその辺がまったく違います。アニメとか映画とは、また違った難しさがありますね。

——氷上さんと言えば「愛天使ウェディングピーチ」のももこ役があるのですがこの作品は氷上さんにとってどんな作品ですか？

氷上：そうですね。まだ、演っている最中の作品ですし、まだ無我夢中ですから…。わたしの一部になっていっている段階だと思うんです。一生懸命がんばってますからすごく、思い入れのある役です。

——歌も歌われていますよね。

氷上：わたしにとって、初めてのレコーディングだったんです。普段のわたしに近い形で歌ったのが初めてで。楽しかったし、難しかったし…。3人で歌ったんですけど、それも良かったですね。

——その時の思い出ってあります？

氷上：普通はレコーディングってひとりじゃないですか。3人一緒にスタジオに入って、おしゃべりしたり終わってから食事したり、すごく楽しかったですね。

——歌と言えば、11月にミニアルバムが発売されるそうですね。

氷上：ええ。11月22日に発売します。「Pure Love」というタイトルで全5曲のミニアルバムです。

——もうすぐ発売ですね。

氷上：やっぱり緊張しますね。ソロアルバムというのが今回初めてですから。ソロってわたし自身の世界じゃないですか。わたしの感じた風に曲を聴いてくれた人に伝われば良いなって。楽しみだったり、緊張したりでちょっとフクザツです(笑)。

——ダラスで録音したんですよね。

氷上：そうなんです。レコーディングするなら海外が良いですねって、冗談で言っていたら、ホントにダラスで録音することになったんです。

——すごく大変なスケジュールだったそうですね。

氷上：朝の9時からスタジオ入りというスケジュールで、時差ぼけにならずにすみました(笑)。

——イベントもありますね。

氷上：そうなんです。9月16日からアニメイト各店をまわって、サイン会と握手会を開きます。10月7日と8日には東京近辺に行くので、是非来てほしいですね。

——今回の撮影はどうでした？

氷上：やっぱり緊張します(笑)。最近、こうやってインタビューしていただく機会が増えまして、撮影もしていただくんですけど、慣れなくて緊張の連続です(笑)。

——かなりリラックスされている雰囲気でしたけど？

氷上：いえいえ、全然です(笑)。

——これから、声優氷上恭子としてチャレンジしていきたい役とかありますか？

氷上：うーん…、今は、これって決めずになんでも演りたいですね。その中で、自分がどういう役ができるのか、どういう部分が自分にあるのかを知りたいので、なんにでもチャレンジしていきたいです。クセのある役とか演れるようになれば良いなって思っています。

——最後に、メッセージを。

氷上：ゲームのお仕事もガンバリます。アニメもガンバっていきます。初めてのソロアルバムもでます。これからも活動の幅を広げていければいいな、と思いますので、応援お願いいたします。

・・・氷上恭子プロフィール・・・
兵庫県出身。江崎プロダクション所属。95年度の期待の新人。

INFORMATION

☆去る9月4日に氷上恭子さんのミニアルバムの発表会が開かれた。司会は真殿光昭さんと石田彰さんのお2人で、アットホームの雰囲気の発表会だったぞ。

■：氷上恭子ミニアルバム
「Pure Loe」
発売日：'95年11月22日
発売：amf　販売：BMGビクター
価格：2200円(税込)
予約特典、B2判ポスター

■：氷上恭子イメージビデオ
「氷上恭子INダラス」
発売日：'96年2月21日
販売：BMGビクター
価格：3800円(税込)（予定）

☆文化放送で毎週金曜26：00〜26：30にて放送中の「SUPERアニマガパラディ」の10月から新パーソナリティに決定。

⇦取材陣の前でアルバムの中から2曲披露してくれた氷上さん

⇧同じ事務所の真殿光昭さんと石田彰さんが発表会の司会を担当していた

かつての2大名作シューティングが合体！

スペースファンタジーゾーン

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：NECアベニュー
発売予定日：未定
予定価格：4800円(税別)
ジャンル：シューティング
継続機能：コンティニュー
その他：なし

開発状況：90%(9月20日現在)

約5年の熟成期間を経て、ついに発売されるシューティング。人気を集めた2タイトルの長所を集めた2度おいしいゲームだ。

かわいさ爆発3Dシューティング

一時は開発順調、発売間近かと言われていたが、その後諸事情により発売が見送られてきた『スペースファンタジーゾーン』が、いよいよ発売される運びとなった。

待ちつづけてきた人はご存じだろうが、知らない人のために説明しておくと、『スペースファンタジーゾーン』というのは、かつてアーケードで人気を博し、家庭用ゲーム機にも移植されている『スペースハリアー』のゲームシステムと、同じく人気のあった『ファンタジーゾーン』のストーリー、キャラクタを合体させたゲーム。『ファンタジーゾーン』の主人公オパオパが、後方からの3D視点で惑星を飛び回るのだ。

3D視点に変身

『ファンタジーゾーン』の敵キャラがそのまま3D視点に

SHOPでオパオパをパワーアップ

買い物システムは『ファンタジーゾーン』とほぼ同じだが、お店はステージ終了後に出現する。敵を倒して集めた点数がそっくりお金になる。

お金がたまったら

得点がすなわちお金になる。しっかりためよう

編隊で登場する敵をすべて倒すと、お徳なボーナス点が得られる

ステージの間にショップでお買い物。女の子にいたずらしちゃダメよ

パワーアップ

オパオパの標準装備の武器とエンジンをパワーアップする。メインウェポンは強いにこしたことはないが、エンジンは必ずしも強力なものがいいとはかぎらない。強力になるとスピードが出過ぎて、微妙なコントロールがしづらくなってしまうからだ。標準装備のターボよりも遅くすることもできるのでうまく使い分けたい。

ショット

パワーアップ

メインウェポンは4段階にパワーアップ。なにはともあれ早い段階で最強にせよ

エンジン

スピードアップ

スピードも同じく4段階だが、最初から2つ目のターボエンジンが装備済みだ

サブウェポン

SUB Weapon

自機のシールドを回復したり、攻撃力を高めたりといった実用的な役立ちアイテムを購入することができる。とくにシールド回復はお世話になる機会が多いだろう。お金に余裕があったら、シールドの上限をぜひ上げておきたいところだ。ちなみに『ファンタジーゾーン』と違って、何回買っても値段が高くなることはない。

買えるアイテム

メインウェポン以外に誘導弾が撃てるホーミングショット	減ってしまったシールドを1つ回復する、シールド＋1
メインウェポンの攻撃力が一定時間上がるパワーショット	シールドの上限を1つ上げることができるマックス＋1
オパオパが一定時間敵の攻撃に対して無敵になるバリア	ダメージを受けたシールドをすべて回復するシールドフル
画面上にいる敵すべてにダメージを与えるフラッシュボム	時間制限のあるアイテムの使用時間を延長する＋3SEC

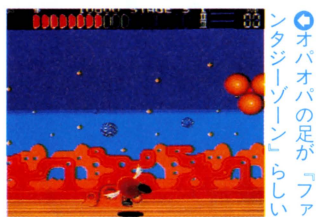
スペシャルアイテム

値段がスペシャルなだけに、かなり強力な武器が多い（金の延べ板は高いだけのアイテムだけど）。シャワーボム、X・ボムは広い範囲の敵にダメージを与えるおすすめ武器。とはいっても高いので、使う場所を考えて有効活用しよう。オパオパに付くオプションのコパコパは、ゴージャスに2人まで付けることができるぞ。

買えるアイテム

地面から突き出ている障害物を消し去るグランドワイパー	ゲーム中のすべての時間をストップするタイムストップ
画面上の敵に大ダメージを与える超強力な兵器、X・ボム	前作の16倍の重さにパワーアップ。おなじみのヘビーボム
オパオパの幻影を見せて、敵の目をあざむくにせオパオパ	オパオパに付いて攻撃してくれるオプション、コパコパ
武器ではないが、高値で売ることができる金の延べ板	いろんなものを降らせてダメージを与えるシャワーボム

「ファンタジーゾーン」の各惑星に平和が戻る日は？

基本システムは『スペースハリアー』と同じ。正面から迫る敵をショットなどで倒し、ステージ最後にはボスが待つというオーソドックスな3Dシューティングだ。敵キャラやステージは『ファンタジーゾーン』を土台にしている。

オパオパの足が「ファンタジーゾーン」らしい

STAGE1 緑の惑星 プラリーフ

オパオパの戦いの舞台はファンタジーゾーンという星系。星系内の各惑星がステージになっている。

最初のステージは一面緑に覆われた惑星プラリーフ。木にぶつからずに飛べるように慣れておこう。

大きな目玉の昆虫が編隊で飛んでくる緑の惑星

非常に有名なステージ1のボス、スタンパロン。のどちんこがマヌケである

STAGE2 火の惑星 タバスコーダ

続くステージは、タバスコーダ。『スペースハリアー』のキャラ、「ルーパー」もデフォルメした姿で登場するぞ。ステージのボスはボーランダ。上から降らせる球が巨大になって、難しさアップ!?

敵の弾がしだいに激しく雨のように降ってくる

正面も横も同じ顔のナゾの生物ボーランダ。降らせる球が大きくて困るよ

STAGE3 砂の惑星 ラ・デューン

砂漠の中に、へんな形の柱が林立しているラ・デューンがステージ3。ステージの最後には『ファンタジーゾーン』ではずっと横顔（?）しか見せていなかったコバビーチの正面を拝見できるのだ。

地面から敵がわき上がってくるぞ

果たしてコバビーチの横顔は？ ミサイルが発射される面が正面なのか

STAGE4 超惑星 ドリミッカ

ドリミッカは、クレーターがボコボコと口を開いた不毛の惑星。ボス、クラブンガーの2本の触手は横から見るより迫力があるぞ。

『スペースハリアー』の敵も登場

ウネウネする腕に当たり判定があったのだ

腕が迫ってきて怖〜い。しかもグルグル回るし

STAGE5 氷の惑星 ポーラリア

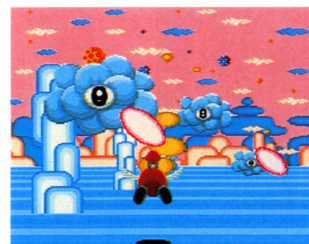
第5の舞台は、氷が地上を支配するポーラリア。ボスはおなじみ、雪だるまのような形をしたポッポーズ。本体のまわりに回っている子ポッポーズはショットを撃ちこむのがしのびないほどかわいい。

雪ダルマのオバケのようなポッポーズ。子供をつれているぞ

チャーミングな雪ダルマ型の敵。そんな目で見ないでくれェ

大きな雪だまで攻撃するようになったポッポーズとその子供たち

STAGE6 雲の惑星 モクスター

敵も地形も雲ばかりの惑星、モクスター。このステージのボスは台風のようなウインクロンだ。かつては腕が6本だったが、3本に減ったのはなぜなのだろうか？

雲の惑星モクスターには、やはり雲型の敵が多数出現するのだ

腕をグルグル回してオパオパを追い詰める

腕が水平に回ってるんだけど…

グラフィックだけじゃない！ ゲームもすごいぞ

STEAM-HEART'S
スチーム・ハーツ

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：テイジイエル
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：シューティング
継続機能：コンティニュー、バックアップメモリ
その他：なし

開発状況：50％（9月18日現在）

開発を担当している戯画と、販売のテイジイエルのある大阪まで取材を敢行。未公開の画面写真と、新情報を入手した。その内容を紹介するぞ。

ギャルゲーの衣をまとったバリバリシューティングだ!!

PCエンジン久しぶりのシューティングということで、シューティングファンにも人気のこのゲーム。これまでの紹介はビジュアルがメインで、シューティング画面はほとんどお見せしていなかった。そこで、今回は開発を行っているGIGAに取材を敢行！　未公開の画面をはじめ、システムなどの新情報を手に入れぞ。

スチームハーツの開発風景。着々と完成に近づいているぞ

これがシューティング画面だ

今回入手した画面がこれだ。以前、6月号で紹介したものから改良が行われている。画面右側にキャラウィンドウをはじめ、各種ゲージが並んでいるのは同じだが、ボリュームレベルとパワーアップゲージに変更が加えられ、より見やすく、分かりやすくなった。

メイン画面 ゲーム画面。ここで自機を操り、敵を倒しながら進んでいく。まあ、よほど変わり者でない限りは、この画面を見てゲームを進めていくはずだ。

キャラクタの顔 シューティングシーンでも、会話が入ることがある。そのキャラの顔を表示。

ボリュームレベル 交わされる会話のボリュームに応じて、変化する。

パワーアップゲージ ここを見れば、自機がどれだけパワーアップしているか一目でわかる。ちなみにこの画面では、バリアと黄色のオプションを装備中。

得点 得点である。クリアより、高得点を目指す人もいるらしい。

ライフゲージ これがゼロになるとゲームオーバー。常に注意すること。

アイテムは強力！ 取り逃がすな

戦闘に役立つアイテムをいくつか紹介しよう。戦闘中に画面上部から、アイテムを持ったキャリアーが登場することがある。こいつは撃ち落とすと、持ってきたアイテムを置いていってくれる。見過ごすことのないよう気をつけよう。

このようにして、アイテムが運ばれてくる

オプション

非常に役に立つが、どちらか片方しか使うことができない。状況に応じて、使い分けよう。赤いほうを取ると、赤い球体が2つ、自動的に敵に向かって行き攻撃する。黄色のほうは、自機の両脇から強力なミサイルを放つことができる。

回転しながら、敵に向かっていき攻撃。ザコ相手に有効

自機の両脇から１発ずつ、破壊力バツグンのミサイルを発射

バリアー

その名の通り、バリアーを張ることができる。これはオプションと共用することができるので、出て来たら必ず手に入れるように。でも、これに頼らずかわしまくる、ってのもかっこいいぞ。

ほぼ自機を覆い隠すようにバリアーが張られる

ライフ回復

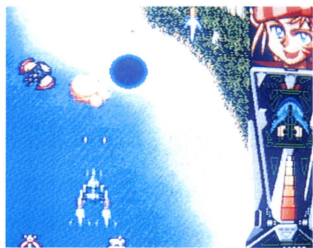
これも名前通り。減ったライフゲージを、１マスだけ回復することができる。パソコン版では、ボスとの対決前に出てくることが多かった。PCエンジン版でも同じか。パソコン同様ボスはかなり強いと予想されるので、それまでにダメージを受けていたら、なるべく回復しておきたい。

主人公2人はそれぞれ個性的

ゲーム開始時に、使用キャラクタをブロゥとファラのどちらか選ぶことができる。この2人は、自機の形の他にも、スピード、パワー、メイン武器のパワーアップなどの面で異なっている。どちらを使うかでストーリーが変化することはないので、安心して好きなほうを使ってくれ。

右がブロゥで、左がファラ。自由を愛するアウトローたちだ

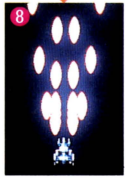
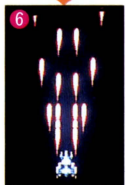
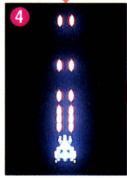
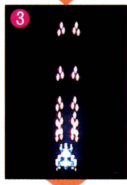
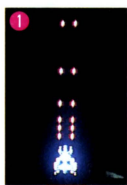
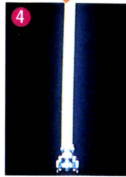
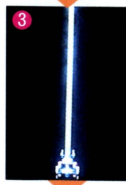
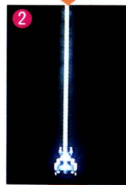
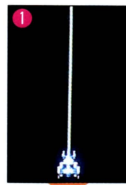
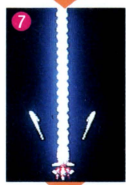
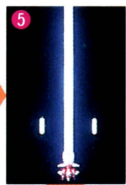
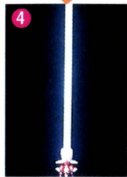
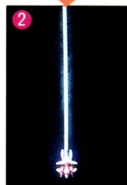
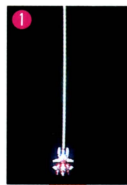
シューティングの定番、パワーアップ

シューティングに付き物のパワーアップ。パワーアップアイテムを取るたびに、8段階までメイン武器が強化される。メイン武器は、バルカンとレーザーの2種類。バルカンが最強になっている時でも、レーザーのアイテムを取ってしまうと、初期段階までパワーダウンしてしまうので、どちらか決めて重点的に強化しよう。

今回は、画面上でのパワーアップ場面を見ることができなかった

レーザー

貫通力のある強力な武器。初期は、いまいち弱い感じだが、強化が進んだ後はすごい！　ファラの5方向攻撃も魅力だが、ブロゥのほうなど、ほとんど自機と同じ幅のレーザーを放出。ボス相手でも楽勝って感じだ。

バルカン

基本となる武器。初めから攻撃範囲が広めのため、ザコ相手の戦闘は楽に進みそうだ。開発画面を見た限りでは、ブロゥのほうが、1つ1つの弾が、強力そうなイメージだ。ブロゥ派の人はバルカンで決まりかな？

マニア感涙！なんと原画集付き

今回の取材で、『スチームハーツ』は、原画集付きで販売されることがわかった。原画監督を行っているのは、「ダーティーペアFLASH」「機動武闘伝Gガンダム」などで大人気のアニメーター、木村貴宏さん。『アドヴァンスドV.G』のキャラクタデザインでPCエンジンユーザーにもおなじみだよね。原画集は、PCエンジン版をメインに、描き下ろしをバンバン使ったボリュームのあるものにする、とのこと。詳しいことは未定だが、アニメファンならずとも期待できるものになりそうだ。続報を待て！

難しいシューティングをクリアしないでも彼女たちに会える

画面上でこのクオリティ。木村貴広ファンならずとも買いだ

ゲームより原画集が目当てで買っちゃう人もいるかもね

今回は4ページのスペシャル版で移植の可能性を探る！

移植の泉スペシャル

移植希望ベスト10を追え！

今回の移植の泉は4ページの拡大版、移植の泉SPECIALだ。DATA BANKの移植希望BEST10より、PCエンジンとFXを合わせた上位10タイトルの移植の可能性を探るぞ。

移植希望 第1位 パソコン→PCエンジン、FX　メーカー名 バンプレスト　285ポイント

ああっ女神さまっ

原作の雰囲気をそのままゲーム化

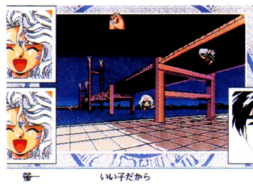
このゲームは、月刊アフタヌーンに連載中の漫画『ああっ女神さまっ』が原作のアドベンチャーゲームだ。プレイヤーは原作の主人公螢一となり、ポイントにきたら行動を選択するだけでゲームは進行する。それによりストーリーが分岐することもあるぞ。

プロローグでシナリオの導入部分がわかる

選択は2つの内から選ぶことになる

おなじみキャラが総出演

ベルダンディー、ウルド、スクルドを始めとする、原作に登場したキャラクタはほとんど登場している。ゲームにはオリジナルキャラも登場し、原作をすべて読んでしまった人でも十分に楽しむことができるぞ。

キャラクタの表情は、たくさん用意されている

ちょっとしたミニゲームもあるぞ

圧倒的な支持を受けるが

移植の可能性 20%

販売元バンプレストにこんなコメントをいただいたぞ。「皆様のご支持をいただき、誠にありがとうございます。移植希望の1位と2位を当社のソフトが占めているというのは、うれしい限りですが、移植の予定はありません。申し訳ございません」とのことだった。

移植希望 第2位 パソコン→PCエンジン、FX　メーカー名 バンプレスト　215ポイント

スレイヤーズ

ビジュアルシーン満載の3DタイプRPG

『スレイヤーズ』は神坂一原作のファンタジー小説のゲーム化。ナナメにも移動可能な3DダンジョンRPGだ。主人公のリナたちは最初から最強状態なので、めんどくさいレベルアップの作業もないぞ。ビジュアルシーンも満載でストーリーは完全オリジナルだ。

もちろん、オートマッピングも付いてるぞ

ゲームの要所では、ビジュアルが挿入される

個性豊かな仲間たち

パーティはリナ、ガウリイ、シナリオごとのオリジナルキャラ、自分で選んだ仲間1人で構成される。選んだ仲間により、ビジュアルシーンのメッセージが変わるぞ。

戦闘は、リナ以外はオートで戦うぞ

町で自由に仲間を入れ替えられる

移植の予定はありません

移植の可能性 20%

上のコメントどおり、『スレイヤーズ』も今のところは移植の予定はないようだ。しかし、移植希望ランキング1位と2位という結果を受けて、なんらかの動きがあればよいのだが。あとはもう、メーカーに直接、移植希望のはがきを書くしかない？

移植希望 第3位 ポリスノーツ

パソコン→PCエンジン、FX　メーカー名 コナミ　214ポイント

近未来サイバーパンクアドベンチャー

『ポリスノーツ』は、PCエンジンにも移植された『スナッチャー』の開発スタッフによるアドベンチャーゲームだ。主人公は事故で25年間宇宙をさまよったジョナサン・イングラム。20人以上の登場キャラクタが織りなす人間関係が、ドラマを盛り上げるぞ。『スナッチャー』にもあった、ガンシューティングもあるのだ。

画面は3DO版のもの。真ん中が主人公のジョナサン

ガンシューティングは、前作よりスリリングなものに

予定はありません　移植の可能性 20%

コナミに『ポリスノーツ』の移植の可能性を聞いてみたところ、今のところ予定はないそうだ。
コナミはまだFXに参入しておらず可能性は低そうだが、もし参入が決定したならば、移植希望の高いこの作品が真っ先に移植されると思われるが…。

移植希望 第4位 英雄伝説III もうひとつの英雄たちの物語 白き魔女

パソコン→PCエンジン、FX　メーカー名 日本ファルコム　117ポイント

新しい試みを取り入れたドラマチックRPG

『英雄伝説III』は、前作からキャラクタを一新した、新たな英雄たちの伝説だ。主人公は世界各地を巡る巡礼者のジュリオとクリス。全9章にわたる、壮大なストーリーだ。フィールドには高さの概念が盛り込まれ、ゲームシステムも前作から一新されている。戦闘はさまざまな行動を組み合わせたオートバトルで展開するぞ。

ストーリーは、白き魔女を巡って展開される

イベントシーンでは、キャラクタが動き回るぞ

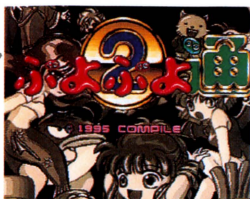
ハードの制約が…　移植の可能性 30%

日本ファルコムに可能性を聞いてみたが、PCエンジンにはハードの制約があり無理。ではFXならとは思ったが、開発陣が新作のほうで手がいっぱいで、当分移植ソフトの制作はしないとのこと。
可能性が低いのは残念だが、新作のほうに期待しよう。

移植希望 第5位 ぷよぷよ通

業務用→PCエンジン、FX　メーカー名 コンパイル　109ポイント

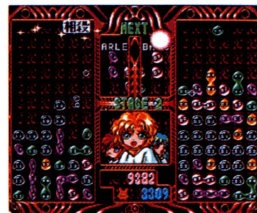
『魔導物語』のキャラクタを使った落ち物パズル

『ぷよぷよ通』は対戦を重視した落ち物パズルだ。ゲームはコンピュータキャラを勝ち抜くことにより進行する。主人公のアルルをはじめ、『魔導物語』のキャラクタが多数登場している。システムは同じ色の「ぷよ」を4つつなげると消えるという簡単なもの。ぷよを消したことにより、他のぷよが消えることを連鎖と呼び、連鎖で消すと相手側におじゃまぷよを降らせて妨害することができるぞ。

画面はサターン版のもの

対戦前に挿入される、アルルと対戦相手との会話シーンも健在だ

2P対戦が超熱い！

この『ぷよぷよ通』には前作にない、新たなルールが2つ採用されているぞ。おじゃまぷよが降ってくる前に、相手におじゃまぷよを送り込むと打ち消しあう相殺システムと、陣地内のぷよをすべて消せば、相手におじゃまぷよを送り込める全消しシステムが加わりさらに対戦が熱くなるぞ。

今回はぷよを消したときに、連鎖数がでるぞ

新システムの相殺を、上手く活用しよう

みなさまの要望しだい　移植の可能性 90%

『ぷよぷよ通』の開発メーカー、コンパイルにこんなコメントをいただいたぞ。「いつもコンパイルの応援ありがとうございます。今回、『ぷよぷよ通』がPCエンジン移植希望5位ということで大変うれしく思っております。今後も『ぷよぷよ通』はコンパイルのイベントなどで活躍していく予定です。これからも『ぷよぷよ通』の応援よろしくお願いします」とのこと。
移植の可能性についてはノーコメントだった。しかし、前作の発売メーカー、NECアベニューに聞いてみたところ、前向きに検討中とのコメントをいただいた。
前作は、さまざまな機種に意欲的な移植展開を見せており、今作も同じ傾向がうかがえる。PCエンジンもかなり期待できるかも。

見出しのポイントは、読者の得票より算出したものです。また、移植の可能性は編集部が独断で予想を行ったものです。

移植希望 第6位

メガドライブ→PCエンジン、FX

メーカー名 日本コンピュータシステム

91ポイント

ラングリッサーII

ストーリー重視の面クリアタイプシミュレーション

キャラクタデザインにうるし原智志を起用した、面クリアタイプのファンタジーシミュレーションシリーズ第2弾。前作はPCエンジンにも移植されている。ゲームはストーリー性が高く、戦闘中に次々に会話シーンが盛り込まれているぞ。レベルが上がるとクラスチェンジをすることもできる。

今回の主人公は、前作の主役レディンの子孫、エルウィン。聖剣ラングリッサーを巡った、新たな戦いが展開するぞ。

⬆こういった会話が、がんがん挿入されている

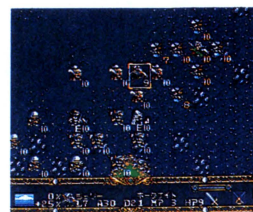
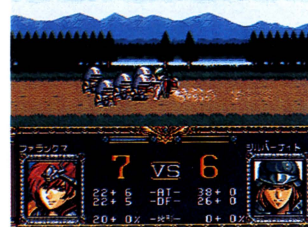
⬆『デアラングリッサー』の新キャラ

⬆これが『II』のメインキャラクタたち。キャラクタの魅力も人気の秘密

独特の戦闘システム

このゲームのユニットは、指揮官とお金で雇える兵士に分類される。兵士は所属する指揮官の指揮範囲にいないと強さが半減するぞ。兵士が敵ユニットを倒すと、その指揮官に経験値が入るのも特徴だ。

⬆戦闘は、かなりの数のユニットが入り乱れる

⬆魔法を使えば、遠距離から、一方的に攻撃することが可能

⬆戦闘画面。大きな数字は兵士なら人数、指揮官ならＨＰを表している

期待していいかも？

移植の可能性 90%

スーパーファミコンでは『II』をベースにマルチシナリオの導入や、新キャラクタの追加などをした『デアラングリッサー』が発売されている。では、動画再生能力に優れたＦＸに移植の可能性はあるのだろうか？ 日本コンピュータシステムに聞いてみた。「読者のみなさん、『ラングリッサー』シリーズを応援してくれてありがとうございます。続編の移植については、現在検討中です。こうして読者からの希望も高いことですし、ぜひとも実現させようと思っています。ＦＸは魅力あるマシンなので、なにか作ってみたいですね」という貴重なコメントをいただいたぞ。

移植希望 第7位

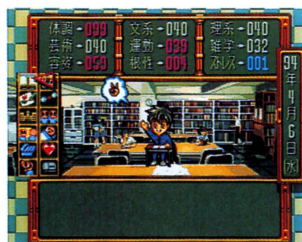
PCエンジン→FX

メーカー名 コナミ

87ポイント

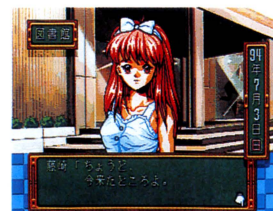
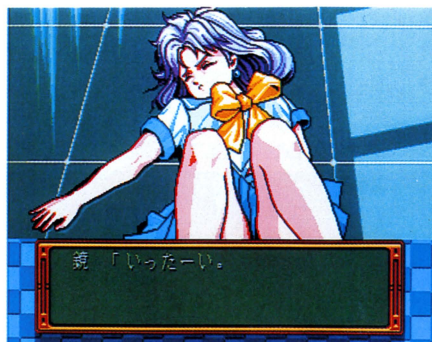
ときめきメモリアル

PCオリジナル恋愛シミュレーション

ＰＣエンジンオリジナルの恋愛シミュレーションゲーム。ＦＸへの移植は実現可能だろうか？ このゲームの目的は、女の子に告白されること。そのためには、週の初めに学習や運動などの行動を選択し、その成果によりパラメータが上下する。ストレスが溜まると行動の成功率が下がったり、病気になったりするぞ。休日はそれらに加え、女の子と電話やデートをすることができるぞ。

⬆行動の成果は、画面上のミニキャラで判断できる

⬆体育祭での２人３脚。これ以外にもミニゲームはあるぞ

ときめきグラフィック満載

ゲーム中には、体育祭や文化祭などの学校行事や、ばったり女の子に出会ったりするランダムイベントが発生する。イベントの中には、選んだセリフにより女の子に対する好感度が上がるものもある。また、イベントでしか見られないグラフィックもあるので、全部見るにはかなり苦労するぞ。

⬆あこがれの詩織ちゃんとのデート

⬆廊下で鏡さんと激突。いいながめだ

こちらも予定なし

移植の可能性 30%

ＦＸ以外の次世代機に次々に移植が決まり、悔しい思いをした人も多いだろう。ＦＸへの移植の可能性があるのか聞いてみたところ、予定はないとのことだった。移植を実現させるには、ＦＸの今後の展開がかなり重要になってくるだろう。

移植希望 第8位 | パソコン→PCエンジン、FX | メーカー名 NECアベニュー | 85ポイント

メルクリウス・プリティ

妖精を育てる育成シミュレーション

ホムンクルスという妖精を育てる育成シミュレーションゲーム。制作は『卒業』シリーズを手掛けたヘッドルームが担当。3ヵ月の期間内に学習、精霊召還、会話、休息、クリスタルといった行動を選択し立派に育て上げるのが目的だ。行動のクリスタルというものは、ヴァーチャクリスタルの中で疑似体験をし、パラメータをアップさせるもの。上げたいパラメータに対応したクリスタルを選び、効率よくパラメータを上げよう。

生命の種から生まれたばかりのホムンクルス

選んだクリスタルにより、まったく違った体験ができる

パラメータで容姿が変化

ホムンクルスはゲーム中に23日周期で、3回姿が変化する。第3段階までは、毎回同じように変化するが、第4段階ではパラメータの状態が大きく関係してきて、野性的なタイプになったり、理知的なタイプになったりするぞ。

会話をすると、さまざまなリアクションをする

錬金術士のエンディングをむかえた

みなさんの要望しだいで　移植の可能性 50%

このゲームの発売元、NECアベニューに移植の可能性を聞いてみたところ、PCエンジンでは画面の表示できるドット数がパソコンに比べて少なく、特にこのソフトはグラフィックに細かい表現が多いので、忠実に再現するのは難しい。画面表示能力の優れたFXでは再現可能だろうと思うが、移植の企画は今のところないとのことだった。

今度、FXで『卒業R』の発売がひかえており、もし移植が実現すれば、その技術を生かした、移植度の高い作品に仕上がることだろう。

移植希望 第9位 | パソコン→PCエンジン、FX | メーカー名 ケイエスエス | 68ポイント

アイドルプロジェクト

君の手でトップアイドルを育てるのだ

プレイヤーが主人公たかしとなり、女の子をスカウトし、トップアイドルに育て上げるゲーム。ステータスのPwとは、移動や行動をすると減っていき、0になるとたおれてしまう。Hpとはエッチポイントの略で、これが100になると自分の所属しているアイドルに襲いかかってしまうので、目の保養をして下げるようにしよう。

移動は、キャラクタを操作して行う

目の保養をすれば、Hpは下がるぞ

女の子と会話を重ねて、アイドルにスカウトするのだ

今のところ予定なし　移植の可能性 30%

ケイエスエスに聞いてみたところ「『アイドルプロジェクト』というタイトルについて、PCエンジンやFXには、大変興味があります。しかし現段階では、制作スタッフがパソコンの第2弾とアニメで手が放せないため、今のところ予定はございません」とのこと。

移植希望 第10位 | パソコン→PCエンジン | メーカー名 エルフ | 67ポイント

同級生2

学生時代の淡い思い出をリアルに再現

PCエンジンで10月発売予定の恋愛シミュレーション『同級生』の第2弾。『1』に続いて『2』もPCエンジンで、という声は大きいぞ。前作では期間が1ヵ月あったのに対して、今回は2週間と短くなっているが、登場人物が増え、ボリューム感はアップしているぞ。今回は前作のように複数の女の子を同時に攻略することが困難で、1人の女の子により感情移入することができる。また、ゲーム本編に入る前にアドベンチャーゲームが入っており、予備知識を身につけることができるぞ。

ぐるぐる眼鏡をかけた加藤みのりちゃん

主人公の家に同居し、妹のような存在の鳴沢唯ちゃん

まったくの未定です　移植の可能性 20%

FX版を発売予定しているNECアベニューに、PCエンジンへの移植はあるのか聞いてみたところ、パレット数の問題でPCエンジンでは移植が不可能とのこと。

グラフィックのクオリティを下げて発売するとは思えず、移植の可能性は低いだろう。

見出しのポイントは、読者の得票より算出したものです。また、移植の可能性は編集部が独断で予想を行ったものです。

ゲームアクセラレータの全体構想を探る

パソコンでPC-FXのゲームが作れるようになるという『PC-FXゲームアクセラレータ』の全体構想について報告しよう。お話を伺ったのは、前号でもおなじみNECホームエレクトロニクス・パーソナルプロダクト事業部事業計画部計画課長・井口哲也氏。

右図にあるように、ゲームアクセラレータは、同梱の『3Dアニメーションツール（前号参照）』や『別売ツールソフト（仮称）』と呼ばれる2つのソフトでゲーム制作を支援していく。さらには、パソコン通信のPC-VANに情報交換の場を提供していくという。

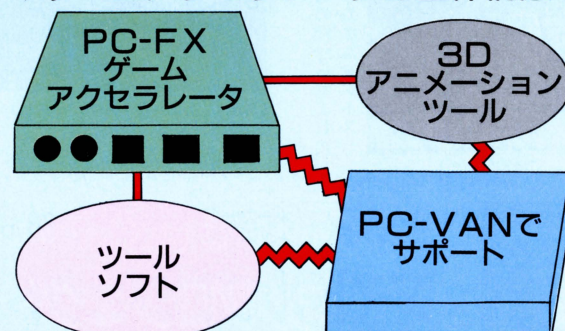
ツールを順次発売し、クリエイターを支援

下の表はゲームアクセラレータで想定しているゲーム制作のパターンだ。これに基づいて、アイデア、グラフィック、サウンド、それらを動かすプログラム、という4種にわけてそれぞれにツールソフトを提供していくという考えだ。

「ゲームを作るということを考えた場合、プログラムをする人とパーツを作る人の大きく2つのパターンがあると思います。プログラムの環境は『別売ツールソフト（仮称）』でBIOSレベルで対応します。グラフィックやサウンドはパソコンのツールソフトを使ってもらい、コンバータで対応する予定です。また、簡易ゲーム作成ツールというものも考えていまして、プログラム経験のない人向けです。ただ、こちらは正式には発売するかどうか未定です」

年末、ゲームアクセラレータ本体と同時期に発売が予定されているツールソフトは右表のとおりだ。価格等は未定だが、プログラムの環境としては十分なものが用意される。ただ、プログラム知識のない一般の人がチャレンジするには、簡易ゲーム作成ツールが必要だと思われる。

ゲームを作る4つのプロセス

①プログラム	別売ツールソフト（仮称）
②プロデュース	簡易ゲーム作成ツール
③グラフィック	パソコンのツールソフト ファイルコンバータで対応
④サウンド	パソコンのツールソフト ファイルコンバータで対応

ツールソフトの内容（簡易3Dアニメーション作成ツールのみ本体同梱、それ以外は別売ツールソフト（仮称）として'95年末発売予定）

ツール名	内容
簡易3Dアニメーション作成ツール（同梱）	PC-FXゲームアクセラレータの機能を使って3Dアニメーションを作成する
Cコンパイラ	C言語で記述されたプログラムをゲームアクセラレータのコードにする
リンカ	プログラムとプログラムをつなぎ合わせる。サブルーチン同士をつなぐときに使用
デバッガ	C言語で記述したプログラムに間違いがないかどうかチェックする
ファイルコンバータ	パソコンのグラフィック2次元のものと3次元のものをゲームアクセラレータ用に変換
動画ファイルコンバータ	パソコンの動画データ（AVIとQuick-Time）をゲームアクセラレータ用に変換
簡易動画ビューアー	プログラムの中では動画データが使えないので、動画を再生するための機能を持つ
ライブラリ	BIOSレベルのプログラムでよく使用する動作（コマンド）をまとめたもの
サンプルソフト	このプログラム言語を使用して作られたソフトのサンプルプログラム
PCMデータ	音声データや効果音、サウンドで使用できるデータを多数用意

ハドソンはプログラム制作のお手伝いをしたい

PC-FXゲームアクセラレータにはハドソンもいろいろな面でかかわってくるようだ。どんなことを考えているのか、あるいは考えられるのか、といったところをハドソン・開発部の本迫芳夫さんにコメントしていただいた。

——ゲームを作れるコンシューマ機というものをどう思うか？　どう評価するか？

これまでは、コンシューマ向けのゲーム機のソフトを作ってみようと考えても、高い開発システムと閉ざされた技術資料により、一般プログラマーや学校などには手の届かない存在でした。パソコンのゲームはDOSやWindowsなどの制御下で動くので、コンシューマ向けのゲームとは作り方が異なるため、専門学校ではそれぞれに専用のゲーム機を持って教育しているところもありました。この環境ができたことにより、一般プログラマーや学生等がコンシューマ機の構造を理解し、そのゲームを作れるようになり、ゲーム業界に入ってくる人達が即戦力となりうる土壌が整うのではないかと思います。

——PC-FXゲームアクセラレータでハドソンは何をするのか、したいのか。

一般プログラマーや学生等が、コンシューマ機の構造を理解し、そのゲームプログラムを作成したり、データ作成用の各種ツールを作成したり、あるいはまったく新しいアプローチを考えたりできるような環境を作る、さらにその世界が活性化するための手伝いをしていきたい。みんながゲームをプレイする楽しみ以外に、ゲームを作る楽しみ（企画、プログラム、デザイン等）に目覚め、ゆくゆくはこの業界を支えてくれる人材に育つことを期待しながら、情報の公開とツールを提供していきたいと考えています。

——こういった機器を購入しようと考えている読者にアドバイスすることとは？

この機会に一式そろえてコンシューマ機とはどういうものかを理解し、そのプログラム手法を学ぶとともに、自分なりの利用法を模索していただきたいと思います。最近では、ユーザーがゲームを作るというと、簡易プログラム作成ツールだとか、Windowsの制限のなかでいかにうまく作るかなど、制限つきの環境のなかで腕を振るうこと以外できなくなっています。この環境を手に入れて、思う存分あなたの能力を引き出してみてください。ゲームを作るだけではなく、ゲーム開発のためのツール作りや、誰にでも作れる簡易プログラム作成ツールなどを設計するというのも楽しいものですよ。

——プログラムを作るということ以外の利用方法について、とくにポリゴン機能を使用したゲームアクセラレータ専用ゲームを出す可能性はあるのか。

ポリゴン機能を利用した専用ゲームが出る可能性については弊社で検討しています。一般プログラマーや学生たちは、最初からこの機械用に作るので相当数出ると思います。

簡易ゲーム作成ツールとはこんなもの

簡易ゲーム作成ツールはどんな仕様になるのかまったく決まっていないということだが、頭の中にあるイメージを教えていただいた。

「たとえばシューティングゲームの場合でいうと、時間とともに背景やキャラクタ、敵の数など変化する要素というものがあります。こういった要素をテーブルに設定して、ユーザーがこのテーブルを作ることによって、オリジナルゲームを作ることができる。さらにはグラフィックやサウンドをユーザーが作ったファイルに置き換えることができるように考えています。ただし、こういったツールはふつうのゲームソフトを作るよりも時間がかかるので、発売に関してお約束できないのです」

うーん、それでも出してほしい。

一方、年末発売予定の『別売ツールソフト（仮称）』のほうも最初からすべての機能が使えるというわけでもないらしい。

「今回のバージョンでは、できないことがいくつかあります。なぜできないのかといいますと、ユーザーの方がいきなりバリバリ、プログラムを組むことは難しいわけで、順番にマスターしてもらおうという狙いがあります。たとえば、今回はパソコンのハードディスクをSCSI経由でアクセスできません（I／Oポート経由では可能）ので、動画ファイルのような大きなものの場合は（メモリにおけないので）、プログラムでコントロールすることはできません。まずはPC－FXの基本機能を理解していただいてから、PC－FXならではの機能にチャレンジしていただこうと考えています。みなさんに学んでいただいている間にツールを充実させていきます」

簡易3Dアニメーション作成ツールにモーションエディタができてきた

前号でお伝えした『簡易3Dアニメーション作成ツール』のモーションエディタ部分が試作版でありながらできてきた。モーションエディタは、作り上げた3Dの物体の動き（アニメーション）を作る機能。動きの設定は、Windows上で行われ、カメラ位置などを変えることにより自由自在にアニメーションさせることができる。ゲームアクセラレータでは作ったアニメーションをリアルタイムに見ることができる。

『簡易３Ｄアニメーション作成ツール』はWindows上で３Ｄのパーツを選んで作成する。制作はDōGA

単体でも動作するが、ゲームアクセラレータがあれば、テレビ画面に高速に３Ｄポリゴン表示される

画面の奥から戦闘機が飛んでくるところをアニメーション化

高速で近づいてくる戦闘機。機体を左右に揺らすなども自在

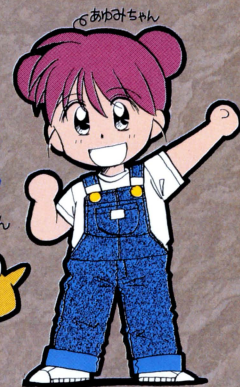
戦闘機がカメラの横をかすめる。迫力満点の映像を作れる

戦闘機のかなたには母船が待っている。ゆっくり動く母船も表現

新連載

PCエンジンユーザー開発支援企画"DEVELO"

でべろんのクリエイターなぜなに講座

パソコンってなあに？　の巻

クリエイターってどんなお仕事？

ゲームで遊んでいて、ボクもこんなおもしろいゲームを作りたいな、と思ったことない？

ひとくちにゲームといっても、画面にあらわれるキャラクタや背景などのグラフィック、スピーカーから聴こえてくるミュージック、それらを組み合わせて動かすプログラムなど、いろんな要素があるよね。これらを1人で作ってしまうということもあれば、作業をそれぞれ分担して何人かでということもある。このゲームを作る人たちを"クリエイター"と呼んでいて、英語のクリエイト（＝作る）から来ているのだ。

ではクリエイターになるためには、どうすればいいのだろう。そこでさっきのグラフィック、ミュージック、プログラムだが、これらは、実はコンピュータを使って作られている。PCエンジンの場合はパソコン（PC-98）を使っていて、これにPCエンジンとデータをやり取りできる特殊な機械（開発機）を組み合わせる。

『でべろ』はその特殊な機械のうち、必要最低限な機能を実行できるようにしたものなんだ。だからあとはコンピュータを用意すればいいっていうわけ。クリエイターへの第一歩はコンピュータということかな。コンピュータにはPC-98かMSXが使えるぞ。

●クリエイター養成まんが●

でべろん

画・しまづ★どんき

クリエイター用語解説（うんちく）

パソコン　パーソナルコンピュータのこと。パソコン本体のことを指すこともあるし、モニターやキーボードを含めた全体を指すこともある。パーソナル（個人的な）というのは、比較的値段も安くて、よく店にも売っているコンピュータだから。プログラムを読み込ませて、ワープロや表計算、ゲーム、グラフィック、ミュージックなど、様々な仕事をさせることができる。

本体　パソコン本体。外見はフロッピーディスクを挿入するスリットや、電源スイッチなどがついている箱だが、この中に計算装置や、計算結果を一時ためておく記憶装置が詰め込まれている。裏側を見ると、モニターやいろいろな周辺機器を接続するコネクタでいっぱいだ。

モニター　ディスプレイともいう。パソコンの情報を画面に映し出す装置。見た目はテレビにそっくりだが、パソコン用に細かい文字や絵を表示することができる。画面のサイズが大きいほど値段が高い。最近はノート型のパソコン用で液晶モニターも多くなっている。

キーボード　パソコンに文字を入力する装置。たくさんのキーに文字が割り振られていて、キーを押すことでパソコンに文字を送る。

マウス　下にボールがついているので、机の上などで移動させると、移動方向と距離をパソコンに入力できる装置。ボタンも１～３つついている。キーボード上の矢印キーやジョイパッドでも同じような入力ができるが、さらに細かいコントロールが可能。コンピュータグラフィックを作るときに、よく使われる。

ソフト　ソフトウエア。パソコンに読み込んで使う、プログラムやデータなどのこと。下のまんがでは、フロッピーディスクという記憶装置（カセットテープのようなもの）を指しているが、この中にプログラムなどが保存され、本体の読み取り装置に入れて、パソコンから読み出す。その反対に本体などの機械的な装置をハードウエアと呼んでいる。

これが
パソコンよ
よくわかんない
けど…
かっこいー
モニター
ソフト
本体
キーボード
マウス

パソコン
ぐらい使
えなきゃ
あっ!!
でべろんってば
パソコン使えるん
だぁ！
すごーい!!
ピッ
て、徹夜で作った
のに…消えてる…
わぁ！画面が
まっ白！キレイー!!
ガーーーん
さすが
でべろん
私も
まっ白….

でべろ日記

でべろの発売はもうちょっと先になるけど、少しずつ新しい活動が始まってるんだ。そこで最近のでべろ関係の動きを紹介しよう。

コミックマーケット（コミケ）でNECが出展していたのは知ってるよね。そこでPCエンジンファンも「デベロニュースVol.1」というチラシを配ったんだ。内容は、でべろの試作機ができたということ。たくさんの人が興味深く手に取ってくれたぞ。

国内最大手のBBS、ニフティサーブに、クリエイターのためのフォーラムが開設されたんだ。そのなかにでべろの会議室も、作られるかもしれないのだ。フォーラムの名前は「Future Labo. Station」、GOコマンドは「SFULABO」だ。クリエイターになるためのヒントがきっと見つかるはず。将来は、ここででべろに関する情報交換や質疑応答などもできたらいいと思ってるんだ。まずは、参加してみるべし！

PCエンジンファン読者の、でべろへの関心も高くて、たくさんの手紙が届いたぞ。やっぱりユーザーがPCエンジンの開発ができることへの期待は大きいようだった。それと同時に、本当に自分でゲームが作れるようになるんだろうかという、不安も感じられるものもあった。でもゲーム開発に必要な資料は、スターターキットに全部入っているはずだから安心して待っていてほしい。

さて、かんじんのでべろのほうはというと、PCエンジンとパソコンの間の通信プログラムができたんだ。これでPCエンジンのメモリ（記憶領域）を読み出したり、プログラムを転送したりすることができるようになってきた。これで動作を確認しながら、いろいろなプログラムを作っていくことができるんだ。

コミケで全国から集まってきたクリエイターの卵にでべろを宣伝

読者の読者による読者のための大放言パラダイス

Reader's Land

総天然色ギャラリー

▲愛知県／KAZUクン

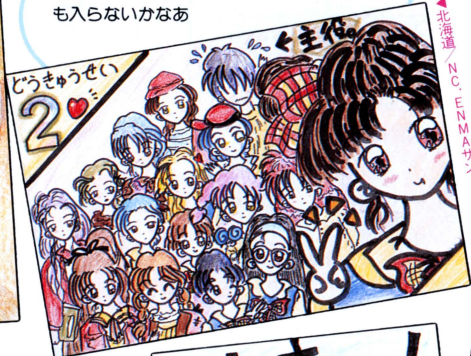
●(ち)ちょっとオ、誰が誰だか、わかんないよオ。(ま)まどかの予想は右上が舞、中段左がユナ、右が詩織。(ち)お姉様ホント、美少女オタク一直線ねェ

▲長崎県／海猫碧羽サン

●メルヘン調の画風が、彼女の雰囲気にピッタリね♡ 世界名作劇場（日曜日19：30〜）『ロミオの青い空』の主題歌を歌ってるよね。気に入ってるんだ

▲北海道／NC,ENMAサン

●パソコン版はオマケのサブディスクがもらえて（有料）、サブゲームがおもしろいとか。PC-FXにも入らないかなあ

▲愛媛県／猿型茄子クン

●OVAもついに発売！ キャラ設定が思いっきり変わってて、おもしろいヨ♡

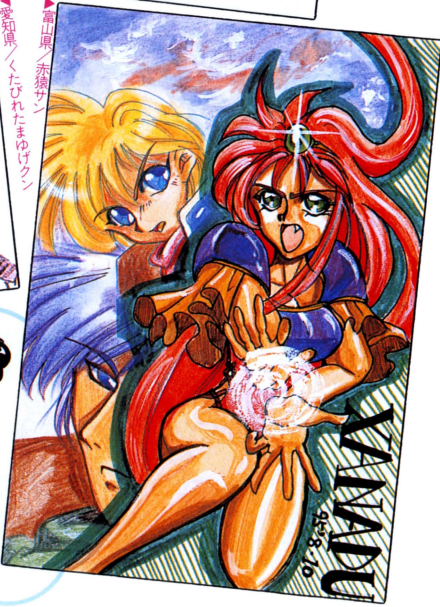
▲愛知県／くたびれたまゆげクン

●怒る、怒る。イケナイよォ、オタク…いや、みんなのアイドルを茶化しちゃァ、ヒヒヒ

▲和歌山県／玻月えまサン

●前作のバグは本当にヒドかったァ。今回のソフトはァ、お坊さんになって反省し、イイヤツになってるハズ…だと思いましょ

▲富山県／赤猿サン

●盛り上がった挙げ句の、ピュラーとアリオス（笑）。9月号では"クン"づけになってて、ごめんネ♡

ハロー!! ゲームするのに、とってもイイ季節になりました(毎月そう言ってる…?)。遊びと勉強・または仕事。メリハリを上手につけて、楽しく真剣な毎日を過ごそうネ(お互いに♡)㋮ あー、ユウウツだ、試験だよォ。仕事のほうがマシ…って、そうでもないかァ。試験の人、みんなガンバローねエ㋠（まどか&ちはる）

Free Talk

消えた夏

やっぱりやってくれたね、NECアベニュー。今年の夏は『同級生』に燃え尽きようという僕の計画（なんて悲しいんでしょ。卓郎とは大違い）を見事に壊してくれた。どうせNECアベニューのことだから、また12月ぐらいになるんじゃ…いやいや、こんなコトを言ってはいけない（現実になりかねない）。話は変わって、僕の狙うキャラは芹沢よし子先生。でも、メガネっ子だからじゃなく、理由は声の井上喜久子さん。喜っ子さんが、あんなコトやこんなコトを…ヒヒヒ（変態）。あと「同級生2』の安田愛美を喜久子さんにやってほしいな(唯の母になりそう)。ところで、やよい役の高橋美紀さんって、ダブルキャストじゃないの？OVAで出てるのに。

（静岡県／吉川左京クン）

ここは、ちはるにコメントさせない。何度書き直しても印刷直前まで〝検閲〞に引っ掛かかりそうだから(苦笑)。「パソコン版では、よし子先生は最後になってしまった。けっこう難しいかもね」とは、仙台の軍師らんまる氏。

所有本数No.1!!

高1のとき本体+ソフト3本を1万円（友だちに売ってもらった）でPCエンジンを買ってから、約7年。ソフト数は585本になった。ハドソンのHuカードも残るは『バトルロードランナー』のみ（どこにも売ってないよーん）。多分…いや、絶対に自分が世界一PCエンジンのソフトを持っているに違いない!! NECホームエレクトロニクスから表彰されてもおかしくないな…ハッハッハ（まどかさん、NEC～に言っておいてください）。でも最近は誰もPCエンジンをやってくれないので、対戦ゲームができん。いくら極めても1人じゃね～。おもしろくないよーん。これだけソフトがあるのにねえ。

（山口県／阿部正幸クン）

円熟期のPCエンジン、けっこうおもしろいと思うけどなァ。ジャンルは豊富でソフトの本数も多いしィ、なんたって安い!! ただし新作の数さえ期待しなければねエ。あ、これは禁句!?

偏りすぎだ

最近のリーダーズランドは、アニメや声優ゲーム肯定派が異常なほど多く感じます。とくに、法廷倶楽部終了後。別にPCエンジンやPC-FXはアニメファンのためのゲーム機ではないのだから、ここまで偏ってしまうのは、いかがなものでしょうか？（埼玉県／右手の黒鉛筆クン）

お姉様のせいよォ。話題を合わせるためにアニメや声優の研究に熱心だしさァ。読者に対する愛情は異常よォ（あて名の字を見ただけで誰だかわかっちゃうしイ）。こんなに愛せる恋人がいればイイねエ。あ、これも禁句!?

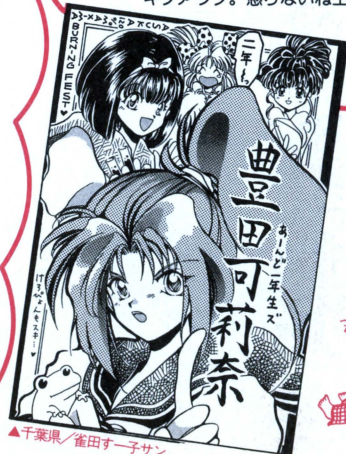
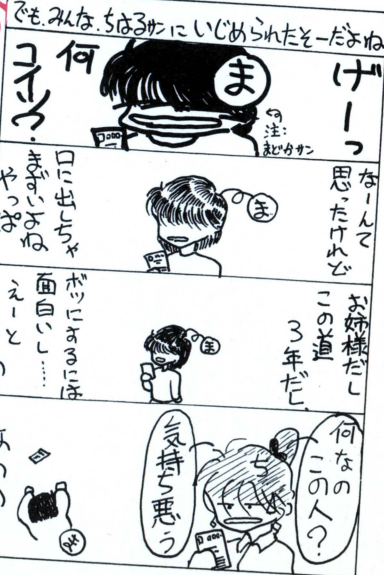
ウチの犬の場合

先日、ウチの犬（名前はチビ）と夜の散歩を楽しんでおりました。8月にしてはとっても涼しく、有意義な散歩になると思われました。途中の自販機でジュースを買ってフタを開けた瞬間、犬が猛ダッシュ!! ジュースはこぼれ、お気に入りのズボン（なんか、女みてー）に見事にヒット!! 「このクソ犬! ドテッ腹にケリ入れちゃるー」と思いつつも理性はそれを許さず、「ごめんよ、チビ。かからなかったかい?」などと犬に語りかけておりました（なんか俺って、アブネー）。結局、ズボンのシミは取れず、見るだけで腹が立つのでタンスの奥に封印した次第。ウチの犬は大変な慌て者です。

（奈良県／文字オンリー伊藤クン）

大変だったネ。でも、いいなあ、散歩できて。まどかは、座敷豚と化した猫に散歩用の胴ヒモ買ってあげたのに、暴れまくって逃走（1時間捜索）。ウチの猫は散歩に向きません…。

▼神奈川県／ブロウディクン

▲千葉県／雀田す一子サン

ムカつく！

最近、PCエンジン初出のゲームが他機種で展開されることが増えた。今さらそれが悪いなんて言うつもりはないが、それが原因（かどうかは知らんが）で内容的に問題がある作品が増えてない？　たとえば某カルトシューティングは、スーパーファミコンでの制作が決定したからPCエンジンなんぞこんなもんでいいや、って感じだし。某育成シミュレーションはシステムをパソコン版に戻し、PC-FXのアニメを流用したうえPC-FXより安くしてやがる。とくに最悪なのは某キャラゲーRPG（あえて、こういう）なんか、小説でバグが多かったのをネタにしたうえ（後書きで）、続編はプレイステーションで出すときたもんだ。やっとNECホームエレクトロニクスが本気になったのに、こんなメーカーばっかじゃ、PC-FXも終わりだ。しかも、技術力のある有名なメーカーだから余計ムカつく。NEC〜も、こんなふざけたメーカーとは付き合いをやめたほうがいいんじゃない？
（千葉県／CGフリークFXクン）

『超兄貴』『同級生』『アルナムの牙』ねェ。でもォ、メーカーのせいじゃなくぅ、無計画な…コホン。ま、まあ、誠意あるゲーム作りをして欲しいですぅ。

本当のキャッチボール

さて、みなさま（…何が「さて」なんだ？）、ちょっと気になったコトがあるんで言わせてもらいやす。「〜キャッチボール」のことなんですがね。私のハガキもちょくちょく載せていただいてナンですが、どーもみなさま、バット持ってませんか？　…私も含めて。ど一見ても、法廷倶楽部そのまんま（大笑）。いや、意見のキャッチボールしないで、打ち返そうとしてる私も悪いんですがね。和むタイトルのわりにゃ、殺伐としてますよね、今って。前にだけど「まどかさんの顔マークが笑顔だった」ってハガキがあり、その後「俺はコメントに♡マークが3つもあった」ってハガキが載った（前者・魔法陣都市クン、後者・松山昭夫クン）けど、あれもキャッチボールになり得たんではと思うんですが、どうでしょ？　みなさんの意見を待つ…気はないんで、おもしろいハガキがあったら、今度みんなで返してみましょーよ。じゃ。　（東京都／幻導機クン）

法廷倶楽部で鍛えられちゃったのかな？　そーゆーコトで（？）、12月号は
〝どんなテーマでキャッチボールしたいか？〟
というテーマにしましょうか（うっわー、手抜き企画…怒られそう）。あと反響により〝どんな続編？〟の再試合も予定してます。ヨロシクね。

尊敬しちゃう!?

ユーザー向けゲーム開発システム『でべろ』か…。僕もかつてはファミリーベーシックでいろいろいじったコトがあるのですが、プログラムの意味なんか全然わからず、結局は宝の持ち腐れだったものでした。だからゲーム作ったり音楽鳴らしたりできる人って、やっぱスゴイと思います。『でべろ』の特集を見て妙に昔を思い出したり、ゲーム作る人に感謝したりで、感傷的になってしまいました。　（北海道／近藤正竜クン）

まどかも内輪ネタ満載の雑誌制作ゲームで、印税生活か!?　でも、パソコン買うお金…夢は大きく現実はセコイ（涙）。

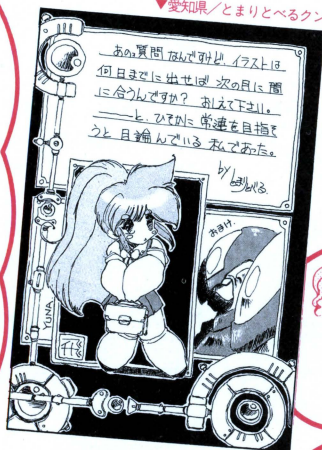
匂います…？

誰が調べたのかは知らないけど、僕の家に郵便が来てました。「PC-FX ANIME FAN CLUB」入会書!?　なんで僕がアニメファンだって判ったの…？　ちゃんと住所も合ってるし、特典とかイロイロあるみたいだから気軽に入会しちゃったけど、誰なの、誰なの、誰なの!?　やっぱり名前や住所から「アニメファンの匂い」でもするのかなぁ。匂いますか？（福島県／桜桃太郎クン）

匂う。クサイわよォ、アナタ…（この先は、お姉様が書きますぅ…）。㊟プライバシー情報が利用されるって、イイ気はしないね。ココでは絶対にそーゆーコトはありません。安心してネ。

▶兵庫県／夕樹タケルサン

✪まどかも、いちばん期待のソフト♡まだPC-FXを持ってない編集部員の大多数が、コレ『アンジェリーク』のためにハード購入予定。コレが発売されたら値段が上がりそうだし、買いどきが難しそう

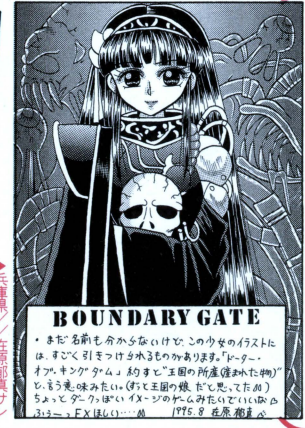
▼愛知県／とまりとべるクン

✪壊れただけだったりしてェ!?　テレビがNEC製だってのがミソ、なーんてェ。でもォ、『真怨霊戦記』プレイ中に悪霊が集まったとかいう話、多いよなァ（編集部でいちばん騒いでいるのはァ、お姉様だけどォ）

✪アナタ、なんで質問をイラストでするのオ。大体、1カ月前だよオ。編集部に到着した後の月末が締めでェ、翌月末発売号に掲載だと思ってればァ、間違いナシね

▶北海道／A・Yクン

▼大阪府／竜二クン

✪ダメ。エロゲー系格闘ならOKかな、な〜んて♡「私は『〜II』は個人的には18禁のほうがイイなあ。できないお子様の読者には悪いけどね、オホホホ」とは、編集部員の魔女サン。（⇧ああ…この人たちってばァ、一体何者なのよォ!?㊄

▶兵庫県／在原郁真サン

✪魔女サンは初めてPC-FXにグラっときたって（笑）。ただキャラゲーでなく『W-Z』みたいな硬派ゲームらしいので、要注意（キミは女のコでイイの？　教えて）

▼千葉県／安田響士郎クン

✪コレ、「渋いですね」で始まるイラストじゃないよねェ。まァ、自分でもわかってるみたいだけどォ。このソフトのためにPC-FXを買ったっていう人、多いよねェ。好き勝手できるタイプのRPGだからァ、ハマる人は絶対ハマルよォ

●①中3のときテストで「酪農」を「酷農」と書いてしまい、先生から「確かに過酷な仕事だが、テストで遊ばないように」というメッセージをもらった私。違うんだ、本気で間違えたんだっ！（日頃の行いが悪いため、信じてもらえなかった）。②同じころ、友人Aは「徳川吉宗」と書くところを「暴れん坊将軍」と書き、バツにされるどころか1点引かれた。③そーゆー私も、昨日「フランシスコ＝ザビエル」を「サンフランシスコ＝ザビエル」と言ってしまい、友人たちにバカにされた。（京都府／涼格朱銀クン）

Free Talk テーマ編

笑える夢、怖い夢、予知夢などなど。キミが見た夢、または夢に関するエピソードを教えて！

夢・おぼえていますか？

秘密の楽しみ

夢の中に行きつけの本屋が3軒ありました。なかなか品揃えも豊富で、古文書や発売予定のない新刊（笑）や、同人誌までありました。でも、絶対に買えないんです。本をレジに持って行こうとすると、消えちゃうんです。最近はその本屋に行ってません。多分、友だちに話してしまったからでしょう。すごく残念。教訓：楽しい夢は、心の中にしまっておきましょう。（静岡県／水城たまサン）

話すとダメって、よく聞く。編集部員I君の夢の架空の街では、いろんな出来事があるとか。あ、でも話したから…!?

夢が語る真実!?

友人O君（19歳）は夢の中で、必死に熱病の感染から逃げ回っていた。突然、自分の腹を切り裂いたのだが、血は一滴も出なかった。ある本によると、この夢は彼が妊娠に対する恐怖感にかられていることを表しているそうだ（追われる…精神的に追い込まれる、感染病…妊娠、血が出ない…運気が非常に落ちている）。彼には「節操のない行動は慎め」と言ってやった。本人は否定してたけど。（兵庫県／悪代官ほぐ兵衛クン）

最低〜。ところでェ、これをキッカケにお姉様が“夢占い事典”を買って、凝りまくってるのォ。ホント、単純ねェ。

みんなで見よう!?

僕はたまにPCエンジンファンの夢を見ます。開くページ、開くページ、すべて白紙で、リーダーズランドも見つかりません。そんな夢をみるたびに、ハガキをたくさん出しています。（福島県／桜桃太郎クン）

縁起でもない（涙）。それで今月、桜クンはいつにも増して投稿数が多かったとか？　だったら今後も見てネ（笑）。

甘くないんだよ〜

テストの1週間前にテストをする夢を見たんです。「これは予知夢というのでは!?」と思い込み、夢で見たとこにヤマをはったんですけど…。見事にハズレて、涙をみたおぼえがあります。人生って、甘くないよねっ（笑）。（愛媛県／アレックスクン）

マヌケねェ。でもォ、気持ちはわかる。私も当たるなァ、そういう夢が見たい。

翼をください

私はよく空を飛ぶ夢を見ますが、必ずといっていいほど低い所（地面すれすれ）しか飛ばないんです。友人たちも同じらしいです。みなさんはどうでしょう？　一度パーマンになった夢（笑）も見ました。やっぱり地面すれすれしか飛びませんでした。（和歌山県／玻月えまサン）

まどかは、久々に飛ぶ夢を見ると上手く飛べない（笑）。夢事典によると、空を飛ぶ夢は“現実逃避願望”の表れだとか。つまり、逃れられない!?（いや、別にそーゆー願望はないですけど…）。

ゾッ

友人Iは、夢の中で鏡を見ていたら映っていた自分が出てきて、首を締められそうになり、近くにあった金属バットで殴り殺したらしい。それを聞いたときは、ハッキリ言ってゾッとした。（福岡県／あずみ³クン）

今回は夏に募集した怖い話よりもォ、怖い話がいっぱいあったんだよォ。…え？お姉様、夢事典の分析はやめてよォ。

夢なら覚めて！

『天外魔境II〜』の発売日、僕はスーパーCD-ROM²とソフトを購入し、1日中プレイしていた。その夜、余程思い入れが強かったのか、夢の中でも僕は『天外魔境II〜』をプレイしていた。が、なんと買ったばかりのハードが壊れたところで夜中に目が覚め、泣きそうになった。翌朝、それが夢だとわかり、本当にホッとした。（愛知県／壁谷光クン）

仙台の檜山P子サンは、大好きな人が死んだ夢を見て、大泣きして目が覚めたんだって。まどは爆笑した自分の声で目覚めるコトがよくあるケド（幸せ者）。

▶愛知県／相原一葉クン

➡彼女は「ときめき〜」の、紐緒さん？（冗談）　平安時代、夢に出てくる異性は自分に恋心を抱いていると考えたとか。まどかはN・マンセルと柴田恭兵が希望。あとH・フォード…（やめましょう）

➡アナタ、寝るときにそんなフリフリの格好してるのォ？　女装趣味があるとカァ？　なんかァ、金縛りよりも怖いぞォ。㋮ちはる、そーゆー下らないツッコミしないの！　常連サンに失礼でしょ？　ゴメンね、相原クン♡

▲高知県／牛肉角切りクン

➡仙台の軍師らんまる氏は、自分の首を抱えた首ナシ鎧武者が立ってたとか。ただし、このハガキ最終コマは創作だって。逆にまどかの場合、最終コマだけ経験アリ。犯人は彼（ネコ）でしたが

▲長崎県／ルシファー道向クン

1月号のテーマ　痛ッ、痛ッ、痛ッ!!

話を聞いただけで脂汗がにじみそうな、超激痛エピソードを募集します。転倒、強打、激突、傷、アザ、コブ、etc.体に刻まれた名誉の負傷。モチロン、心の痛みでもOKだよ。（10月30日必着）

●どうしてPCエンジンファンの表紙の愛ちゃんは9月号で髪を切ったのか？　考えてみた。①8月号のお化け屋敷で、綿にガソリンを染み込ませた人魂に髪を焦がされた。②6月号の脱衣麻雀に続いて「断髪麻雀」に手を出した。③来月号の表紙で「コスプレに挑戦しました」と言って、特車2課の制服を来て出てくるための伏線。④毎月、表紙用に新しい服を買っていたために金がなくなり、散髪代を浮かすために無料カットモデルになった。以上（…愛ちゃんて、一体!?）。（東京都／杉太寿限無クン）

♥誌面が結ぶ読者と読者のコミュニケーション広場♥

おたよりキャッチボール

ちょっと待ったぁ〜、モノ申す！
掲載されたおたよりに、お互いの意見を交換しあうコーナーです♡

投球 大阪府／ネタがないクン（'95年9月号掲載）

よくぞ決めた、PC-FXアニメ戦略!! PC-98と同じだと言われるかもしれないが、「現状の動向を見つつ検討していきます」といった、固まってるのか溶けてるのか判らない「ぬめぬめした状態」よりずっといい。でも、見事にギャルゲーばっか（笑）。男臭い『装甲機兵ボトムズ』みたいなハードなのもないとね、やっぱ。

投球 埼玉県／まどか2号改クン（'95年9月号掲載）

ついにやってしまったか、という感じ。あれだけPCエンジンはギャルゲーだけなどと言われているのに、このままではPC-FXはオタク機になってしまうのではと心配してしまう。ラインナップを見てもPCエンジンやパソコンの人気作の続編や移植ばかり。PC-FXが近いうちにこの世から消えないように祈っています。頼みますよ、生活をきりつめて死ぬ思いで買ったPC-FXなのに!!

返球 ギャルゲーばかり

何がアニメ戦略だ！ 期待した俺がバカだった。ギャルゲーばかりじゃないか!! 移植希望上位に入っている『3×3EYES〜』『ああっ女神さまっ』などを期待していたのに。「チップちゃんキィーック」なんてロリロリしまくりでパンツまで見せてる、ワケわからんソフトまであるし、話にならん！ もっとTVやOVAを原作にしたソフトを出してくれ!!　（千葉県／大塚圭太クン）

返球 残り2割に期待

PC-FXユーザーがみんなアニメファンだと思ったら大間違い。アニメも嫌いではないが、ああもストレートだと、さすがに引きます。デジコミのようにゲーム性のないものは好きではないし、18禁ゲームもそれほど期待はしてません。「それなら他機種を買えばいい」なんて言わないでくださいね。好きだからこそキツイことも言うんです。ギャルゲー8割あっても構いません。残りの2割に硬派なソフトもお願いします。

（東京都／てすた☆めんとクン）

返球 目安になった

無理にいろいろやろうとするより、得意分野を中心に足場を固めていく方法がPC-FXやゲームユーザーにとって有意義だと考えたのでは？ 私はPC-FXユーザーじゃないし、アニメ戦略自体、興味はありません。ですが、早い時期にハッキリ方向性を示してくれたことは、私のような人にとってもありがたいことです。これにより「PC-FXは自分にとって有意義なハードか？」という疑問に対し、ひとつの目安になったと言えます。やはりソフトあってのハードですから、そのソフトの中心となる傾向が判らないと、買うも買わないもないですから。その意味で私は、肯定的に受け止めています。

（群馬県／関浩昭クン）

返球 独自性で勝負

この決定は大変潔いと思う。確かにギャルゲーやPC-98の移植作がほとんどだが、それでもいいじゃないか。全国のアニメファンがいる限り、PC-FXは永遠に不滅だ！ PC-FXだからこそできる、プレイステーションやサターンではできないソフトを期待している。それでこそ独自性で有名なPC-FX。とはいえ、フルアニメーションマシンで『赤ずきんチャチャ』などギャル系アニメ（？）だけでは確かに物足りない。もっと硬派な『ガンダムW』『ドラゴンボール』や、家族全員で楽しめる『ちびまる子ちゃん』『ドラえもん』なども取り入れてほしい。そうすれば、他の32ビット次世代機とは独立したゲームマシンとして認められると思う。PC-FXの性能を最大限発揮できるようなソフトがたくさんリリースされることを望みます。

（東京都／増山健司クン）

返球 幅広いジャンルで

アニメファンの私から見ても、この戦略はいいとは思わない。第一に、アニメをゲーム化したものの中で、デキの良いものは皆無だ。第二に、サードパーティの顔ぶれを見ると、この戦略に適しているメーカーが少ない。ビクターエンタテインメントやバンプレスト、メサイヤ、ガイナックス、AICが参入していない。ハッキリ言ってこれは痛い。頼みの日本テレネットは動く気配がないし。私はゲームしたくてPC-FXを買った。そりゃ声が出たほうが良いし、ビジュアルもあったほうがおもしろい。だが、それだけではゲームにならない。『天外魔境II〜』に感動した、『ストII』に熱くなった。アニメ戦略の中でこういうゲームらしいゲームが出るのか不安。あまり戦略にとらわれず、幅広く作ってほしい。

（岩手県／大道芸人クラウスクン）

返球 我が道を進め

もはや「普通のゲームマシン」としてPC-FXはサターンやプレイステーションはおろか、3DOにすら勝てない。生き残るためには狭い市場でも強烈な支持者を抱え込むしか道はない。そのため他機種との差別化を図った結果が動画再生能力であり、アニメ戦略であり、ロルフィーだ。その意味で、この選択は正しい。そうでもしなければ生き残れないんだから。一般ユーザーなぞ切り捨て、我が道を歩んでほしい。行け、PC-FX!! 俺は買わないけど、がんばれ!!（千葉県／崖辺瑠伴クン）

返球 危険な壁

戦略自体はOKだが…。ひとつ不安がある。まだPC-FXに参入していないメーカーに対し、これが壁になる危険性。アニメ系ゲーム中心のメーカーなら問題はないけど。でも、結果は2〜3年過ぎないとわからないし。あとは、これによってビッグタイトルになるゲームが生まれるかどうかで、アニメ戦略＝PC-FXの未来は十中八九決まると思う。

（岐阜県／ラジカル=カンパニークン）

返球 限定しないで

システムの工夫やストーリーそのものがしっかりしていれば、別にアニメ戦略はしても構わないと思います。ただし、プレイヤーを原作アニメを見ている人だけに限定せず、見ていない人でも内容を理解できるものにしてほしいと思います。

（東京都／イースト・WESTクン）

解説 NECホームエレクトロニクス

アニメ戦略とは、PC-FXの最大の特長である高速動画再生機能をフルに活かすアニメーションゲームの充実化をはかり、アニメファンを中心とした新たなるユーザー層を開拓してゆく戦略です。他社とは異なる独自の世界を構築し、PC-FXならではのラインナップをユーザーにお楽しみいただきます。「アイドル」が登場するソフト開発を中心に進めますが、アニメ以外のソフトや硬派なソフト開発にも積極的に取り組みますので、今後とも応援してください。

今回はみんなの関心の高さから、テーマを1つに絞り、時間的余裕を持って意見を募集しました。この戦略に関しては肯定しながらも、「それにとらわれずに幅広いジャンルでソフトを出してほしい」という意見が目立ったように思います。また、せっかく看板を掲げているからにはアニメ人気作品を積極的にリリースしてほしいという意見も多かったようです。いずれにせよ、PC-FXを買って良かったと思えるソフトが出てくるコトを願います。どんな素晴らしい機能を持ったハードでも、ソフトがなければ意味がないワケですから。

NECホームエレクトロニクスからのコメントも掲載しておきました。

●タウンページで〝浦島太郎〟という人を探して電話し、「昨日、助けられたカメです」と言って浦島さんを困らせた友人K君。（東京都／プー太郎クン） ●①とことん自分のネタをボケキャラに送り続けている奴がいる。マジで全ページ制覇を狙っているらしい（おめーだ）。②中学時代の私の評価。「女たらし」「紳士的」「不真面目」「いつの間にか後ろにいる」。…私ゃ一体、何者だ!? ③昔、片思いしてた女の子から「○○サンのことが好きなんでしょ？」と言われた。…待てぃ。（次のページに続く）

迷えるユーザーに、愛の手を♥

こちらまどかとちはるの

特別捜査本部

優秀（!?）なスタッフが、アナタの調査依頼を引き受けます。迅速ていねい、秘密厳守（笑）。悩み、疑問、なんでもドーゾ！

Q 『あすか120%』のエンディングの曲名は何ですか？　また、歌っている人も同時に調べてください。（奈良県／大西満クン）

A NECアベニューのプロデューサー、多部田氏に聞きました。曲名は「また明日　See you」という曲で、歌っている人は茶山莉子さん。彼女はゲーム中であすかの声を演じてます。でも、本業は声優ではなく、ナレーターだそうです。

Q PC-FX版『卒業IIFX』のオープニングテーマの曲名、歌詞、及び作詞、作曲者がわからずに、朝も起きれません。どうか教えて！（北海道／NC．ENMAサン）

A NECアベニューに聞きました。曲名は『卒業II攻略法』。作詞は六月十三氏。彼は『卒業～』『～2』『～M』『誕生』などの企画・プロデュースで活躍しているヘッドルーム代表の窪田正義氏と同一人物です。このペンネームの由来は誕生日（6月13日）をもじったのだそうです。六月十三氏の名前での作家活動としては『魔物ハンター妖子』、また『卒業～』『誕生～』の音楽CDの企画と作詞などを手がけています。一方、作曲は岩垂徳行氏です。彼は『卒業～』『卒業II～』『誕生～』の作曲のほかに、『ラングリッサー』シリーズや、メガCDの『ルナ』シリーズなど、話題のゲームミュージックを数多く手がけています。さらに、ミュージカルなど多方面の音楽活動をされています。ちなみに、日本コロンビアからCD『卒業II』（税込2800円）が発売になっていて、この曲の他にも各キャラのイメージソングなど全14曲が収録されてます。歌詞についてどうしても知りたい場合は、このCDを買ってください（この歌詞は掲載料がかかってしまうので…貧乏編集部なのでゴメンナサイ）。

Q 随分前、某TV番組でハドソンの人が『バトルヒート』で女性キャラが2人増えるウラ技を紹介していたような気がするんですが。そのころ僕はPC-FXを持っていなかったので、真面目に聞いてませんでした。どの雑誌にも載っていないので聞き違いかなあとも思っているのですが、本当のところはどうなんでしょう？

（愛知県／くたびれたまゆげクン）

A それは「女性キャラを増やす」じゃなくて、「帝国軍のキャラを使える」コトだと思います。PCエンジンファンの'95年3月号のウル技のコーナー、P112に載ってるヨ。持ってない人のために、改めて説明します。ゲームを起動させてオープニングデモが始まったら、Ⅳ、Ⅵ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅴ、Ⅴ、Ⅵ、Ⅴ、ラン、の順に押す。その後、通常どおりゲームをスタートすると、キャラの選択画面で帝国軍側のキャラが選べるようになっている。ここでは最強の敵、ゲッツ・フォン・ダークまで選ぶことが可能。戦闘画面では、向かって右側が自キャラになります。

Q あの～。とても下らない質問なんで、すごく迷ったんですすけど…。PCエンジンファン9月号のP93で、左下にあるジャンパーを着て写っているのはまどかサンですか…？　“髪の毛をのばしている”って言ってたから、もうこれくらいまで伸びたかな、なんて思ったんですけど…。間違えていたらゴメンナサイ。（山口県／平八♡弘子サン）

A 確かに髪の毛は今、このくらいになったけど（もう少し短いかな？）残念でした、まどかではありません。実を言うと、まどかははけっこう前に一度だけ、ものすごく小さくPCエンジンファンに写真が載ったコトがあるんだよ。でも、これ以上は絶対に秘密♡　さて、この写真はNECアベニューの広報、本明律子サンです。簡単に彼女を紹介すると、宮城県は仙台の出身、'93年にNECアベニューに入社。カラオケに行くとマイクを放さず、森高ナンバーを歌いまくるという、陽気で、一緒にいると楽しい人ですヨ。

ビジュアル版

とってもボケキャラな人

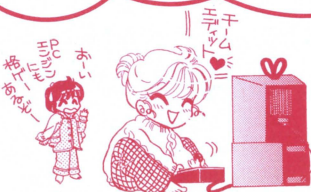
新コーナー!!　今回は該当コーナーがなくて掲載できないハガキなどを掲載。これからヨロシク♡

▼福岡県／マスオ愛の日記クン

▼奈良県／緒方信治クン

▲愛媛県／アレックスクン

▲石川県／チョロッパ～卍クン

✪相変わらずナイスな裏面・バーチャハガキシリーズ。表の気合の入った『～NAMIDA』のイラストを載せずに、こっちを載せてしまった。ゴメンネ♡

✪名前を間違えるとは、最低ね（自らの首を締めたような…）。こういうコトもあり得るので、イラストにも名前を書くコトをオススメします。担当者に直々にお詫びするよう言っておいたので、許してあげてネ

✪実はなんと、これは弟による兄暗殺計画だった!?（ウソウソ）ところで、このハガキは今回のテーマ編あてだったんだー。だけど、このコーナーが募集直後で時期的にハガキが間に合わず、こっちに掲載しちゃった。許して♡

▲長崎県／ルシファー道向クン

✪ヤダーァ、こんなマッチョな兄だったらァ、暑苦しくてやってられないよオ。“兄貴”と聞くと条件反射で筋肉ムキムキを思い浮かべる人が多いねエ。願望かなァ？　ひ弱にギャルゲーやってる反動？

とってもボケキャラな人

（前のページの続き）④後輩Tは私を「投稿の鬼」と言う。鬼って…。⑤後輩Yは「先輩って絶対に彼女いないですよね」と言い切った。…男に走ってほしいか、貴様ぁ…！⑥とケチョンケチョンに言われてる私だが、まどかサンの「破天荒」にはトドメを刺されました。責任取ってください（笑）。⑦とっておきのボケキャラなネタがあったのだが、キレイに忘れた。大タコ…。⑧しかし、そのネタも自分の話。コイツよっぽどバカか友だちいないか、どっちかだよな。⑨後者に三千点。（東京都／幻導機クン）

みんなが評論家

極私的ゲーム評

天外魔境 電脳絡繰格闘伝

ハドソン
PC-FX
'95年7月28日発売　8800円(税別)

読者評価			
	総　合		22.900⑬⓪
	キャラクタ	音　楽	買い得
	4.586㉗	3.155(352)	3.467(222)
	操作性	熱中度	オリジナリティ
	3.902(66)	3.829(173)	3.961(56)

慣れるまでが大変

アニメーションは確かにスゴイ。けど、内容は…。『バトルヒート』の進化型なのか、退化型なのか、よくわからない出来。ボタンの操作も、やり慣れるまでは説明書が必要だし、その「慣れるまで」というのが大変。カウンターのタイミングとか…。下手なだけかもしんないけど、ちょっと苦労しました。で、今度は逆に慣れてしまうと…コンピュータがバカなのか、簡単に勝ててしまう。うーん、何だかなぁ…。ただ、アニメーションを見るだけのゲームなら、この出来でもいいんだろうけど、そうじゃない（ハズ）のだから、もうちょっと考えてほしかったなぁ…。

（神奈川県／宍戸岳彦クン）

下手なのよオ。私は最初からバリバリ戦えたものオ。でも、内容のほうはァ、ダメダメ。天外ファンとかァ、PC-FXに愛がなくてはできないねエ。

趣旨に沿ってる？

これのためにPC-FXの購入を、予定よりかなり早めました。さすがにグラフィックとアニメーションは、ただ感嘆するのみです。あの天外キャラがしゃべりながら動く、これだけでも満足すべきなのかもしれません。しかし多大な期待をしてしまったせいか、不満点も目につきました。キャラの操作法が基本的にはみな同じためイマイチ、キャラの個性が伝わってこないのです。もちろん、画面はすごいのですが。そして音楽も「もうちょっと良くしてくれても」と感じてしまいます。そして私にとっての最大の不満は、なぜデューク・ペペがいないのか、ということです。隠れキャラなんかで出てほしかったです。あとエンディングと設定レベルの少なさでしょうか。ただ、このゲームと一緒にPC-FXを買って良かったと思ってます。何よりも『天外魔境～』シリーズを知らない友だちが、このゲームで（見ているだけでも）かなり盛り上がっているのを見ると、PC-FXの趣旨に沿った（？）ゲームだと感じます。やはりPC-FXのすごさは、記事だけでは十分には伝えられませんね。

（静岡県／渡邊滋満クン）

ホント、グラフィックは超キレイだよね♡　格闘オンチのまどかも挑戦したんだけど…。結果、カンビエにボコボコにされて…(涙)。

とても感激

PC-FXで『天外魔境～』ができるなんて、とても感激／　内容も『バトルヒート』を超えていると思う。勝ち負けや挑発のパターンも数種類あるのもいい。技のアニメーションもハデで見ていて気持ち良かった。…と、良いところはここまで／　それにしても、ゲーム内容のアニメーションがあんなにスゴイのに、何だ、あのエンディングは／　苦労してクリアしても、あんなにつまらないエンディングでは、わざわざ勝ち抜き戦を選ぶ意味がない。各キャラクタにストーリーもまったくないし。それと、敵の行動がみんな同じで、誰と戦ってもほとんど変わらない。最後に個人的なことだけど、普通の格闘ゲームやアクションゲームもやりたいな、と思っています。『～真伝』をぜひ移植してください。お願い//

（愛知県／壁谷光クン）

「ビジュアルバトルをやるたびに思う。やはりスーパーファミコンの『幽遊白書』のバトルは良かったなあ、って…。あれこそ絶対にPC-FX向きだと思うんだけど…。移植しませんかねえ？」とは、仙台の檜山P子サン。

◎内容はともかくゥ、このテのゲームって、"キャラが命"でしょオ？　その意味ではァ、もっとアニメーションパターンがあっても良かったねエ。ま、『バトルヒート』よりはおもしろかったと思うよオ

◀埼玉県／蓮サン

プライベート・アイ・ドル

NECホームエレクトロニクス
スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
'95年8月11日発売　7800円(税別)

読者評価			
	総　合		22.617(151)
	キャラクタ	音　楽	買い得
	4.257(127)	3.676(201)	3.552(189)
	操作性	熱中度	オリジナリティ
	3.552(256)	3.923(144)	3.657(175)

買え、探偵野郎！

これ、ギャルゲーじゃないです。「女がカワイけりゃイイ」的な要素には、まったく頼ってません。けっこう親切だが、ロードコマンドがないのはツライ。俺、アドベンチャーでは、できるだけセリフを多く聞こうとする人なので。フツーにやると5～6時間かかるらしいが、俺は14.5時間かけました。シーン1とシーン2後編とシーン3、いわゆる「組織編」は超燃えました。最高。このゲーム、シナリオは1本道だけど、けっこう自由度は高い。パズルもありゃ、『SNATCHER』を彷彿(ほうふつ)とさせる場面や謎解きもあります。とりあえず、探偵野郎(無論、女性も)は買うべし、買うべし。

（東京都／すいか2号クン）

一見ギャルゲー風だけど、ミステリー部分がしっかりしてる。これは買いだネ。

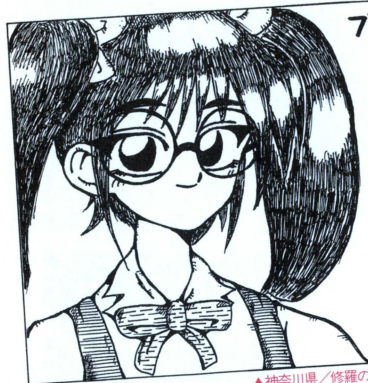
久々の…！

アドベンチャーにありがちな「ボタンを押すだけで話が進んでいく」というのではなく、自分で考えるところが多かったので、とてもおもしろかった。しかも、ミニゲームがおもしろい／　個人的には2章後半の話が良かったと思う。とにかく、ここまで楽しく、のめり込めたアドベンチャーゲームは久しぶりである。ちなみに、最後の決戦（笑）で選択を誤り、7回も逮捕させられてしまった。オレって女優の素質、ねーのかなぁ(笑)。

（香川県／ダークホース影馬クン）

読者評価点

読者評価点の○カコミは、'95年8月29日までに発売されたPCエンジンとPC-FXのゲームソフト640本中（LD-ROM²ソフトは除く）の順位を示します
SCD…スーパーCD-ROM²　AC…アーケードカード　FX…PC-FX専用ソフト

ゲーム名	媒体	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
アニメフリークFX　Vol. 1	FX	8月12日	22.093(210)	4.201(146)	3.586(251)	3.375(299)	3.605(231)	3.288(420)	4.038㊸
百物語　ほんとにあった怖い話	SCD	8月4日	21.150(317)	3.240(515)	3.911(111)	3.405(280)	3.367(375)	3.468(390)	3.759(137)
マージャンソード　プリンセスクエスト外伝	SCD・AC	8月11日	19.423(499)	3.680(340)	3.106(523)	3.000(522)	3.276(445)	3.255(501)	3.106(511)

●①うちに遊びに来るたびに、必ず忘れものをして帰る友人のY君。第1回・サイフ、第2回・『アーク・ザ・ラッド』の説明書、第3回・プレイステーションのコントローラー。第4回・靴下（…？）。②腕相撲をしていて、足をネンザした、ワケのわからんK君。③テレビのリモコンと電卓を間違え、「テレビがつかない」と怒鳴っていたアホな友人M君。（鳥取県／Mr．文九郎クン）　●①「いいか、これは歌にして覚えるんだ!!　歌だぞ!!」と言って自作の歌を披露した世界史の先生。（次のページに続く）

▲神奈川県／修羅の海クン

✪アドベンチャーに飢えていた人にとっては「待ちに待った1本!!」だよね。キャラが全員、すごく魅力的だしネ。とくにまどかのお気に入りは、オカルトマニア（笑）の笹木忠雄クン♡ シナリオ3はとくに、カッコ良かった〜♡

あすか120%マキシマ バーニングフェスト

NECアベニュー
スーパーCD-ROM²
'95年7月28日発売　8200円（税別）

読者評価			
総合		23.863(62)	
キャラクタ	音楽	買い得	
4.480(59)	3.762(159)	3.724(114)	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
4.180⑰	4.031(97)	3.686(150)	

まどかは、「見てみよう」のつもりが、あっと言う間に半日プレイ。飽きません。

あの名作を超えた!!

想像してたよりはるかにおもしろい。ストレスがたまるコトなくプレイできた（アーケードカード使用）。とにかくテンポが良く、難しすぎず優しすぎずで、ちょうど良くていい。セリフもすべてしゃべるし（とばせるのも◎）。はっきり言って、あの名作『SNATCHER』を超えると個人的には思います。ぜひシリーズ化してほしい。『アニメフリークFX』もこれのために買ってしまった。

（埼玉県／相原和重クン）

『SNATCHER』を超えてるって、本当にィ? やってみようかなァ。してないのよォ、ギャル系だと思ったし。

最高です!

正直言って、プレイ前は単なる美少女ゲームだと思っていましたが、まさかこれほどおもしろいとは! 「ビジュアルがキレイ」だとか「あの声優さんが出てる」だとかはオマケのようなものです。何と言っても評価したいのは、そのゲーム性の高さ! 推理したりミニゲームをしたり、プレイしていて飽きません。難易度も適当で、ちゃんと手応えを感じつつサクサク進むことができます。そしていちばん気に入ったのは「探偵」と「女優」の特性を活かした、まさしく「Private eye dol」なラストシーン。最高です! これはもう、『SNATCHER』クラスのアドベンチャーゲームだと、僕は評価しています。最後に、矛盾してしまいますがアニメ（声優）ファンとして言わせてもらえば、かないみかさん演じるナビの序盤のたどたどしいしゃべりを聞くためだけでも、ファンは買う価値があると思いますよ。

（鹿児島県／ベルカンプクン）

あのラストはね〜♡ 推理モノとかが好きな人には、絶対にオススメだよねっ!

燃えるぜいっ!

うぉぉぉ、燃えるぜいっ! とてもいい! 買ったその日に友人宅で対戦勝負! 1時間くらいでほとんどの技を見つけ、戦いまくった。連続技はバリバリ入るし、ターボモードありというのも楽しい。対戦は先読みのしあい。いかに連続技に持っていくか。なかなか楽しめた。その後COMとやったが、強い強い。なかなか勝たせてくれない。とりあえずハードのターボで、あすか、環、めぐみでノーコン全クリ。パソコンのエンディングとはグラフィックが違っていて、新鮮で良かった。品切れ続出だろうが、これは買いだ。見つけたら即買うべし。難点はナレーションの声がよく聞こえないぐらいかな?（宮城県／十六夜朧月クン）

TOWNS版は読み込みの遅さに泣いたなァ。PCエンジン版はサクサク進むしィ、キャラも増えててグーだよねェ。

予想以上

プレイする前は「スーパーCD-ROM²じゃ、格闘ゲームはやっぱし無理だよなぁ」と思っていたが、予想以上に良かった。とにかく技がつながりまくって、4段、5段は当たり前って感じ。しかも効果音をサンプリングでやっているのに、タイムラグがほとんどない。さすがフィルインカフェだね。しかも文字のフォントがものすごく美しい。ただ、不満もモチロンある。せっかくの美少女キャラなのに、やられたときに色っぽくない。どのキャラもドテッと倒れて、まるでマグロみたいだ。別に服を破れとか言っているワケじゃないが、美少女ゲームである以上、ビジュアルシーンだけでなくドットキャラにも気を使ってほしいと思う。先に書いたように、文字が美しかっただけによけい目立ってしまった。

（千葉県／CGフリークFXクン）

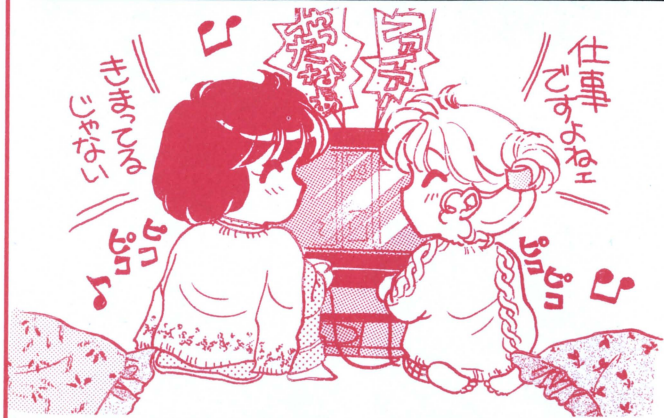
このゲームのおもしろさはァ、対戦にあり! 相殺システムで燃える、燃える!

文句ナシ!

これは文句のつけようがないな。メインの格闘の感想がこれだった。とにかく、おもしろい! このひと言につきる。だが背景が少々、寂しい。というのも、観客がどこにもいないのが原因。けど「がんばれー」や「そーれっ」という声援で、いくらかはカバーしてる。あと各キャラの勝ちゼリフが、せめて2つぐらいならなぁ。ま、メインのデキの前では、この2つは忘れてしまうだろう。

（群馬県／しゃにむにソウルクン）

1人のキャラが使えればァ、みんな使えるよオ。必殺コマンドほとんど同じだしィ。

おたより待ってます♥

リーダーズランドではおたよりを募集中! ドシドシ送ってネ♡

さて。過ごしやすい毎日で、あの観測史上、最多記録の熱帯夜がウソみたい。食欲も回復し（まどかは1年中OK!?）、ついつい夜更かししてしまいがち。でも体は意外に疲れてます。みんな、寝不足（ゲームで?）や寝冷えしないよう健康には気をつけ、体をいたわってあげてネ。あと、ちはるがザンゲしたいそうです。見落とした、まどかも悪いんだけど、殊勝にも(!?)"自分で謝りたい"って言うんで…。聞いてあげてネ。㋮

10月号で初めて「〜捜査本部」にコメント書いたらァ、ウソ書いちゃいました（涙）。アーケードカードDUOの定価は、税込1万2800円です。ご迷惑をかけてスミマセン（教えてくれた人、ありがとうございます）。デスクやお姉様に"キチンと調べなかったの!?"と呆れられ…。これからは必ずチェックします。ごめんなさい。㋠

では、来月♡（まどか&ちはる）

あて先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM PCエンジンファン編集部
リーダーズランド係

（前のページの続き）あまりの素晴らしさに、みな脱力…。②その歌のテストをした世界史の先生。頼むからやめれ。③Hなゲームをやっていたのがバレて、部室を追い出されたパソコン部。最悪…。④パソコン部よりはるかに高性能のパソコンを所持している電気部。謎だ。⑤活動日未定の気象部。⑥クラブ紹介のとき「廃部寸前なので入ってください」とアピールした気象部…。⑦クラブ紹介のとき「ウチに鉄拳はありません」と言った鉄研部（鉄道研究部）の部長。ナイス大ボケ!!（神奈川県／宍戸岳彦クン）

あの感動をもう一度!!

攻略大全 オールディーズ Oldies 第7回

R-TYPE IIの巻

GAME DATA

メーカー名　ハドソン
'88．6．3発売　Huカード
価格　4900円(税別)
中古価格　490円(税別)
(9月18日現在　メッセサンオー)

当時4MビットのHuカードが開発されていなかったために、2Mビットずつ分けて移植された業務用タイトルの後編に当たる。

業務用「R-TYPE」のステージ5～8を収録

激辛STGの後半戦

前回紹介した「I」から、パスワードで自機の装備を引き継ぐ事も可能だが、「II」を単体でプレイした場合、中盤のステージ5からスタートするため難易度は高い。しかし、それは移植が忠実だという証でもある。また、PC版オリジナルのボスが登場することも、当時話題になった。

パスワードを「CKK－3400NJ」と入力すると、最強装備だ

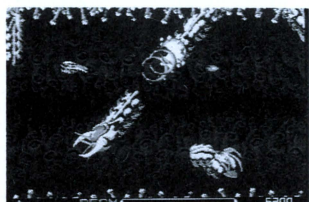
ステージ6にはPC版オリジナルのボスが登場

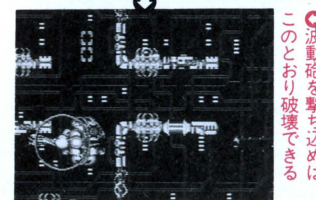
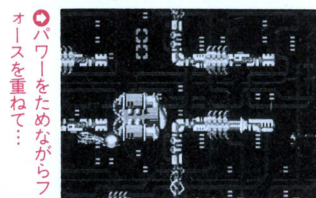
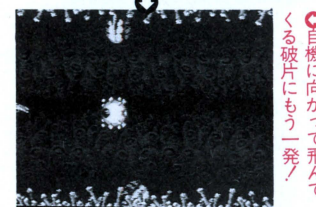
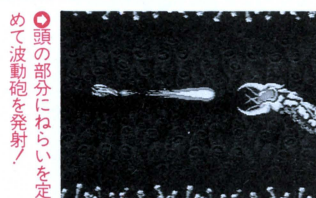
ステージ5～8の攻略テクニック

フル装備のパスワードを使用してガンガン攻めていくのも面白いが、それだけでは、このゲーム独特の戦略的な面白さは味わえない。フル装備だと、防御力の高い敵でも簡単に倒れてしまうので、ゲームの難易度が下がってしまう。よりゲームを楽しむためには、フル装備パスワードをあえて使用しないで、初期状態から徐々にパワーアップしながらプレイしたほうが、より戦略的な攻略ができる。ここでは、パワーアップしていない状態からの攻略方法を、最終ステージまで詳しく解説していく。これを参考にすれば、一度やられてしまっても十分対処できるぞ。

ステージ5 ムーラ撃退テク

ムカデのような敵ムーラは、頭を波動砲で撃つ。するとバラバラと破片が飛び散るので、すかさず波動砲を溜めて飛んでくる破片を撃とう。

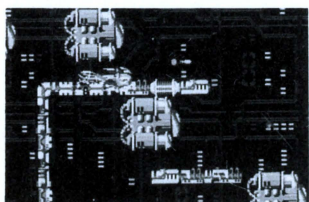
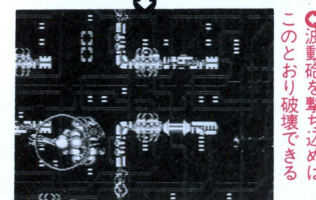
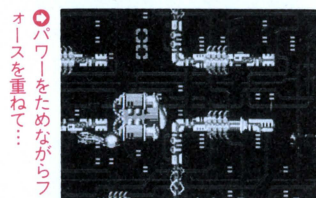
頭の部分にねらいを定めて波動砲を発射！

頭以外の部分を破壊すると、切断した部分が別の動きをするようになる

自機に向かって飛んでくる破片にもう一発！

ステージ6 フォース活用法

通常なら、ドップはピンク色の弱点部分以外ダメージを与えられないが、フォースを重ねて波動砲を撃ち込めば弱点の反対側から破壊できる。

パワーをためながらフォースを重ねて…

ドップの弱点にダメージを与えられない場合、よけながら進むしかない

波動砲を撃ち込めば、このとおり破壊できる

ステージ7 復活のボス戦

ボス戦もしくはボス戦直前でやられてしまった場合、攻撃の激しい地点を装備なしの状態で通過しなければならなくなる。とても抜け道など無いようだが、ポイントさえ押さえれば突破することも可能だ。下の連続写真を参考に挑戦してほしい。

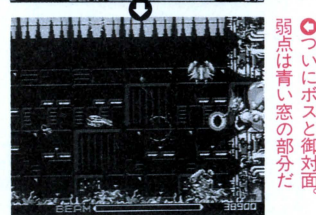
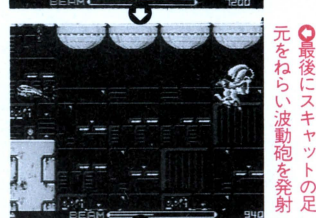
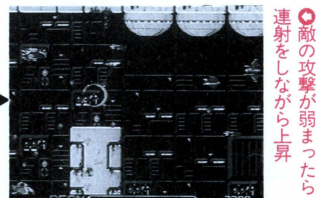
爆発が終わるのを待って、右下の通路へ移動

反時計回りに移動してこの位置で敵を倒す

右下のくぼみへ。このくぼみで弾よけをする

敵の攻撃が弱まったら連射をしながら上昇

最後にスキャットの足元をねらい波動砲を発射

ついにボスと御対面。弱点は青い窓の部分だ

ステージ8 最終決戦

上下から現れるミックンを倒しつつ、破壊不可能のウインをよけながらボスのところまで進んでいく。ボスの口が開いたら、すかさずフォースを撃ち込むだけでOKだ。

感動のエンディングはすぐ目の前だ！

ウインをよけながらボスの口が開くのを待つ

口にフォースを撃ち込みあとはよけるだけ

はみ出し情報　タイトル画面中に、セレクトボタンを押しながら①ボタンを連打すれば、クレジットが増やせる。

ハマリ地獄の救世主！
読んだ人だけ救われます。

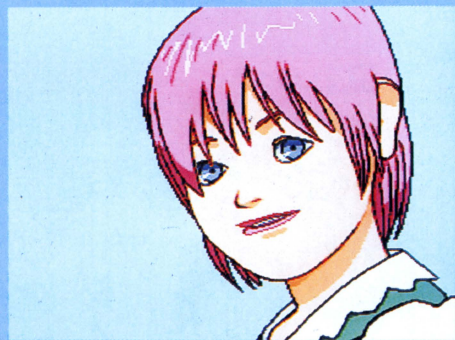
攻略大全XX ダブルエックス

最新作『Linda³』からは、ゲームに役立つデータ集を公開。そのほか、どうしても勝てない、迷った、などの悩みを根こそぎ解決する情報を、満載しているぞ。

東西エリアの町、ダンジョン、動物を徹底紹介！

Linda³
リンダキューブ

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：10月13日
予定価格：7800円（税別）
ジャンル：ロールプレイング
継続機能：バックアップメモリ
その他：6ボタンパッド／メモリベース128対応

全く異なる状況で始まる3つのシナリオを序盤まで攻略

このゲームは3つのシナリオが存在し、それぞれ開始直後は同じ状態だ。しかし、ストーリーは、まったく違った展開を見せる。シナリオCはシナリオAとBをクリア後にプレイしたほうがいいので、今回はシナリオAとBを中心に攻略。Cは次号で大攻略するぞ。

どのシナリオも最初は本部に行く

箱舟プロジェクトの説明をする、レンジャー隊隊長ベン

シナリオA MERRY X'MAS

シナリオAでは、リンダに不幸が次々に起こる。捕獲しなくてはいけない動物は20種以上で、一番少ない初心者向けのシナリオになっている。ちなみに、このシナリオでのリンダの名前はリンダ・アウレア。

クリア条件
- 20種以上の動物を捕獲する
- リンダの記憶を回復させる

記憶喪失のリンダ

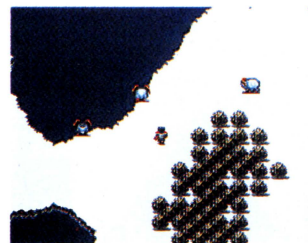
リンダに言われてレベルアップをしているとき、隊長からホスピコに行けと連絡が入る。ホスピコの病院で記憶喪失のリンダに再会する。リンダの住む町ミナゴで人々が消えるという事件がおこり、リンダだけ発見される。

はなっからリンダの尻に敷かれ気味のケン。結局言うとおりに

何もかも忘れてしまったリンダ。記憶を回復させなければならない

記憶回復薬を入手する

リンダの記憶を回復する薬がエターナのグリーン製薬にあるとの情報が手に入る。しかし、薬の材料にヤギの肉が必要だと言われる。A－01ポイントにいるヤギを捕まえる必要があるのだ。

記憶回復薬「メモリンZ」の情報を入手

このヤギを倒すところにくる前に、十分レベルを上げておこう

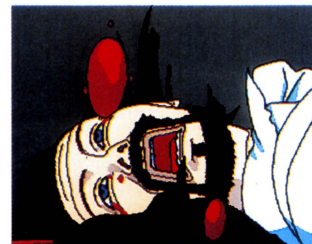
さあ 記憶回復促進薬
メモリンZを 君に渡そう！

ヤギの肉を渡してしばらくすると、念願の記憶回復薬を入手できる

ケンの弟、ネク登場

ヤギの肉を渡してしばらくすると、薬が完成する。薬を手に入れたらさっそくリンダのいるホスピコにむかおう。ホスピコでリンダはなぜか特別看視房のほうに移動させられている。ここでケンの双子の弟ネクが登場し、ケンたちの父親を殺してしまう。

かってに移動されてなんか怪しい

この時点でケンは、自分に双子の弟がいたことを初めて知ることに

無残な姿になったケンとネクの父。このシナリオのネクは殺人鬼だ

シナリオB HAPPY CHILD

シナリオBも、リンダが不幸に見舞われる。集めなくてはならない動物は40種以上になり、少し苦労するかも。ここでのリンダの名前はリンダ・バーニング。ここではリンダが仲間に加わるまでを追っていく。

クリア条件

- 40種以上の動物を捕獲する
- リンダの左腕を復元する

左腕を失ったリンダ

ケンとリンダの結婚が決まり、リンダの家では楽しい時が流れていた。その夜、突然謎の襲撃者が現れ、リンダの両親は殺され、リンダ自身も大ケガを負う。ここまでは見ているだけでゲームは進む。

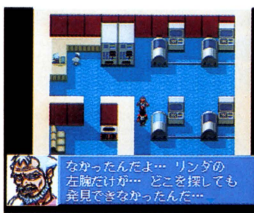
花嫁衣装のリンダ。幸せなひとときが流れる

ミナゴの町の教会で、結婚式のリハーサルをする２人

幸せな時間が一瞬にして崩れさる。この後、リンダのママも…

リンダが行方不明に

軽傷で済んだケンは、リンダのいるエモリ・ラボに行く。そこでDr．エモリから、リンダの左腕が見つからず父親の腕を移植したことを聞く。その後、リンダが退院できるまで回復したと、ケンに連絡が入る。しかし、ケンが来ることを知ったリンダは左腕のことを気にして逃げてしまう。隊長からの連絡で、エモリの娘サチコと共にドギファの町に向かうことになるが、一足遅れでリンダとは会えない。

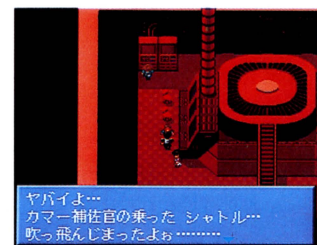
Dr．エモリから衝撃の事実を聞かされる

ケンが来たときにはすでにリンダはいなかった

エモリの娘のサチコ。しばらく彼女がパーティに加わる

リンダを追って南エリアのドギファまでやってきた２人。リンダは事件のことを探っているようだ

空港で事故発生

今度はオズポートにリンダがいると隊長から連絡が入る。オズポートの空港ビルで聞き込みをしていると、軌道衛星オズサットにくるよう、カマー補佐官に呼び出しを受ける。そこでリンダたちを襲った犯人と、リンダがパラサイドにいるという情報を得る。その後カマー補佐官は、シャトルで惑星を脱出するが、そのシャトルが原因不明の事故で爆発してしまう。

カマー補佐官は宇宙に逃げるためシャトルに乗り込む

この事故は偶然なのか、それとも誰かの陰謀なのか？

パラサイドにリンダが

カマー補佐官の情報をもとに、パラサイドのジャンクパレスに向かう。そこでケンはリンダに会うために屈辱を受けることになるが、やっとのことでリンダと再会することができるのだ。

屈辱の操作はプレイヤー自身がすることに

やっと会えたリンダの姿。口先では何気なく振る舞っている

壁に突き刺さっている椅子は、リンダが投げ飛ばしたもの

シナリオC ASTRO ARK

シナリオCは、今までのシナリオと違い、独立したいくつもの仕事や依頼などをこなしていく、難易度の高いシナリオ。初めに請ける依頼は元ペットの愛犬、ファングを倒してほしいというもの。依頼をこなしつつ、動物を集めよう。

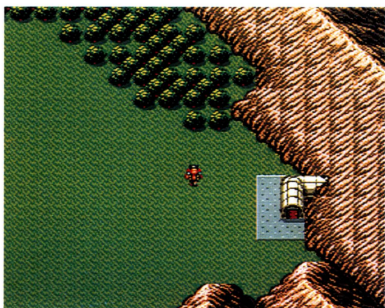
クリア条件

- 90種以上の動物を捕獲する（最低60種、できれば80種）

この事故でかなりのタイムロスに

こんな依頼がいくつもあるぞ

惑星ネオケニアのゲーム序盤の重要ポイントを紹介

惑星ネオケニアは大きく分けて西、東、南、3つのエリアに分類される。ただし、シナリオAでは南エリア、シナリオBでは西エリアには行けない。惑星ネオケニアの主要な町は、プテラノという巨大な鳥を使った交通機関、バードラインで結ばれている。南エリアは、東エリア、西エリアと陸続きではないため、バードラインを使わないと行くことができない。なお、見出しの左側の英数字はゲーム中の座標、右側の英字は右の全体マップと対応している。

⬆山が続いて行けない場所には、通路が用意されている所がある

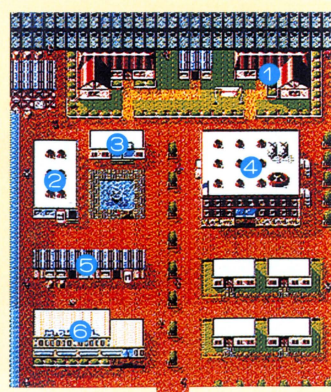
惑星ネオケニア全体マップ

Ⓐハーディア Ⓑミナゴ Ⓒカラゴラム Ⓓオズポート Ⓔネプロード Ⓕダイケイブ Ⓖホスピコ
Ⓗヤマピット Ⓘマーブルポリス Ⓙパラサイド Ⓚルリナスタワー Ⓛバトルパーク Ⓜシャナイ Ⓝウルマ
Ⓞコシカタ Ⓟノースカメノス Ⓠザス Ⓡエターナ Ⓢリナバレー Ⓣスパームリナ Ⓤドギファ

O−14 ハーディア Ⓐ

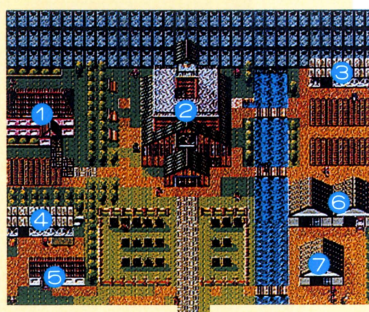
ケンの家がある、このゲームのスタート地点。この町にはレンジャー隊の本部があり、戦闘で負けると本部の医務室から再スタートとなる。町のすぐ南には箱舟があり、戦闘に負けると捕まえていた動物がそれぞれ1匹ずつ逃げてしまうので、こまめに登録しにこの町に戻ってくるといいだろう。

⬆レンジャー隊の中でケンは、遅刻王の異名をとっている

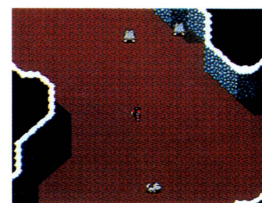
⬆お金を投げ込むと何かが起こるのかな

①ケンの家
②装備屋
③猟犬屋
④レンジャー隊本部
⑤動物商・肉屋
⑥ホテル

Q−14 ミナゴ Ⓑ

リンダの故郷であるミナゴの町。シナリオAとBではゲーム開始直後に町としての機能が失われてしまう。拾った卵をかえすことのできる養卵所があるのはここだけ。

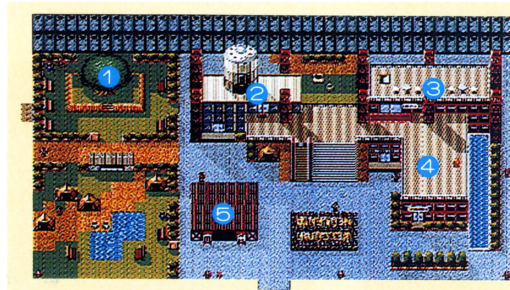
⬆解体屋で動物を解体。すごいものがでてくるかも

①リンダの家
②教会
③解体屋
④養卵所
⑤宿屋
⑥動物商・装備屋
⑦肉屋

Q−17 カラゴラム(洞くつ) Ⓒ

適当な広さを有する、レベルアップに最適な洞くつ。周辺、内部共にイヌが数多く生息している。ここにしかいない動物もいるぞ。

⬆とにかくイヌが多いぞ

P−10 オズポート D

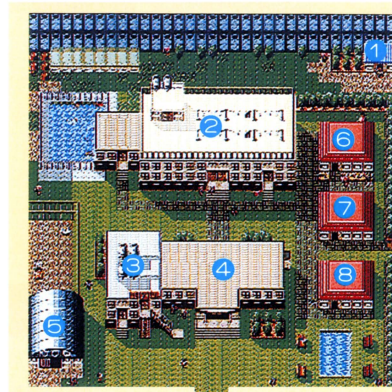
東エリアの中心都市ともいえるオズポートの町。バードラインを使って他のエリアに行くときは、必ずこの町を経由する。空港ビルから瞬時に衛星軌道上の宇宙港オズサットに移動することができる。この惑星の人々は、ここのシャトルを使うしか脱出の手段がない。またこの町にしかない、夏と冬に発行される宝くじの販売所もある。

➡一発当てればもうお金には困らないぞ

➡ケンとリンダの名前もあるのかな

①赤糸杉
②空港ビル
③ホテル
④銀行・酒場・宝くじ
⑤動物商・装備屋・肉屋他

V−13 ホスピコ G

大病院の存在する町、ホスピコ。シナリオAとBではこの病院のお世話になる。この町にはエモリ、パンハイム、フローラという、3人の天才の研究所があり、各シナリオで、3人のうちの誰かがストーリーにかかわってくる。

➡シナリオAではサチコは見習い看護婦

➡こんなものを買って何に使うのだろう

①特別看視房
②第2病棟
③宿屋
④銀行・動物商・装備屋他
⑤猟犬屋
⑥エモリ・ラボ
⑦パンハイム・ラボ
⑧フローラ・ラボ

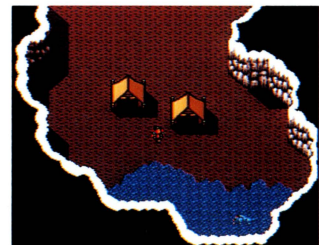
S−09 ネブロード(洞くつ) E

ここネブロードの洞くつは、東エリア西部から北部に行くことができる、通路の役割を持っている。そしてこの洞くつの内部にはネブールタワーというものがあり、その姿はフィールドマップから確認することができる。タワーの内部にはネブールの町が存在している。

➡ネブロードの洞くつは、かなり広くて迷いやすいぞ

➡やっとのことでネブールの町に到着。出口はもうすぐだ

X−13 ヤマピット(洞くつ) H

東エリア東部にあるヤマピットの洞くつ。この洞くつには階層がなく、狭い部類の洞くつになる。地面には水が溜まっており、そこにアヒルが生息している。また、テントの中にいる人と話をしてみるのもいいかも。シナリオによって、思いがけないアイテムが手に入ることもあり、時々チェックしたほうがいいだろう。

➡洞くつ内部にはテントが2つ張ってある。誰かいるのかな

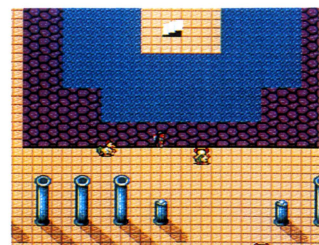
U−10 ダイケイブ(洞くつ) F

ダイケイブの洞くつは、東エリア北部に入口があり、ネブロードを通ってこないとたどり着くことができない。またこの洞くつに珍しい動物がいるためか、東エリア北部には密猟者が数多く存在し、戦闘になることもある。ここに生息するオオカミは、どこかの町で登録することができ、パーティに加えることができるぞ。オオカミは、イヌよりも強い戦力になるぞ。

➡かなり獰猛な動物が多く、パーティに近づいてくるぞ

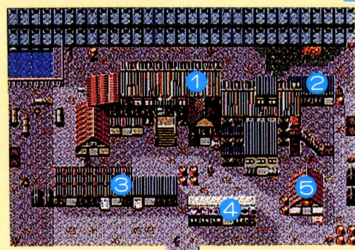
W−17 マーブルポリス(洞くつ) I

東エリア東部にあるマーブルポリス。ここは、石を切り出して石材として利用するための採掘場なのだ。ここで働く人達は奥のほうで突然大量発生したニワトリに困っているぞ。シナリオCではこのニワトリの肉を、パンハイム博士が薬の材料にするために必要だから捕まえてほしい、という依頼があったりもする。ニワトリの大量発生した場所から上に登っていくと、不思議な場所にたどり着く。

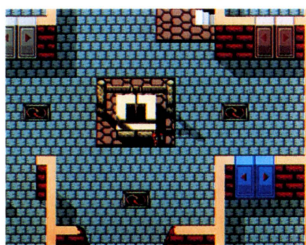
➡ニワトリはかなり危険な動物。自分から襲ってくることはめったにないが結構強いぞ

➡ニワトリ大量発生現場。これじゃ仕事になりませんな。画面上にある階段を登っていくと…

W－10 パラサイド Ⓙ

ホスピコと同じく、東エリア東部にある町、パラサイド。ここの名物は１度入ったら2度と出られないと言われるジャンクパレス。そこにはゴメスを始めとした非合法ハンターが集まり、動物集めを依頼することができるのだ。

↑彼に代行ハントを頼むには、それなりのお金が必要だ

①ジャンクパレス
②解体屋
③猟犬屋
④ホテル
⑤肉屋・道具屋

V－07 ルリナスタワー(塔) Ⓚ

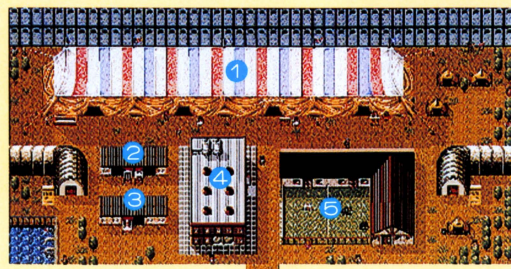
パラサイドの町から北上した場所にある。この塔は進入者を防ぐさまざまな仕掛けが用意されているが、宝箱もたくさん配置されている。最初のうちにここでお金を稼ぐと後が楽になるだろう。

↑ルリナスタワー１階中央部。色違いの扉が進入を阻む

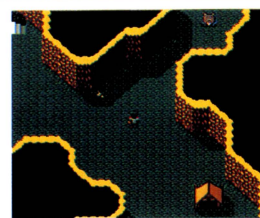
↑壁にレーザービームのトラップが仕掛けられているぞ

F－07 バトルパーク Ⓛ

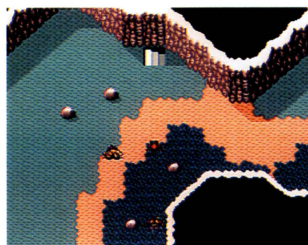
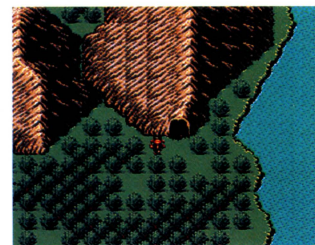
西エリアの中央の位置にあるバトルパークの町。西エリアの中部と南部の通り道に存在する。バードラインで移動するときは西エリアの玄関口となる。そして何よりも注目なのは、この町の代名詞ともなっている格闘大会だ。各季節に１回だけ挑戦することができる。

↑自分の強さに見合ったリングで闘ったほうがいいぞ

①バトルテント
②肉屋・装備屋
③猟犬屋
④ホテル
⑤BB牧場・銀行

A－07 シャナイ(洞くつ) Ⓜ

西エリア南部に位置するシャナイの洞くつ。ここにいるモンシロはHPが非常に低く、最初のころならメスだけ捕獲することができるだろう。しかしこの洞くつにはいくつも落とし穴があり、下のフロアに落ちると痛い目にあうかも。

↑モンシロがいる場所の近くに落とし穴があるぞ

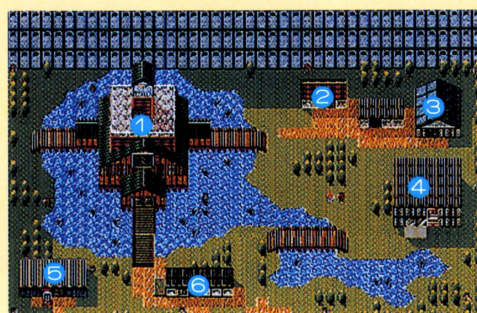
C-11 D-10 D-11 E-12 ウルマ(洞くつ) Ⓝ

西エリア南部に点在するウルマの洞くつ。この洞くつは全部で４つの入口がありすべて内部でつながっている。４つの入口のうち、３つが最初に入ることができ４つ目の入口は山にはばまれ、フィールド上からは行くことができない。またこの洞くつにも珍しい動物が数多くいるが、レベルの低いうちは近づかないほうがいいぞ。

↑この洞くつにいる動物はかなりの強敵。最初のうちは逃げまくれ

↑山に囲まれた場所にある洞くつの入口。ここには何があるのか？

B－04 コシカタ Ⓞ

西エリア中部にひっそりとたたずむコシカタの町。シナリオAでは無人の町になっていて、バードラインもこの町には通っておらず、廃墟のような状態になっている。シナリオCでは、しっかり町の役割を果たしており、ここにしかないワナ貸しという店もあるのだ。ワナ貸し屋に高い金額を払ってワナを借りることができ、捕まえにくい動物のいる生息地域にワナを張っておくと、捕らえられることもある。

↑この写真はシナリオA。静まりかえっている

↑シナリオCの同じ場所。シナリオAにはない建物が建っているぞ

①教会
②ワナ貸し
③町長の家
④ホテル
⑤肉屋・動物商
⑥装備屋

F－04 ノースカメノス(洞くつ) Ⓟ

西エリア中部の大きな湖の真ん中にある、ノースカメノスの洞くつ。名前から想像がつくように、ここはカメの巣になっている。レベルが高くなったら、ここでカメを倒しまくって、強力な防具を作るのもいいだろう。

↑1年中、水が凍りついている極寒の地だ

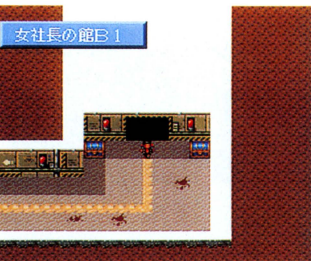
L－05 ザス(洞くつ) Ⓠ

西エリア中部のザスの洞くつ。ここは沼地が広がり、階段もなく狭い洞くつだ。この洞くつは動物が出現しないと思われるが、何やらモリアオという動物を見たという人がこの洞くつに10余年も粘っているみたいだ。真相はいかに？

↑確かに見たと言っているが、本当にいるのか？

J－03 エターナ Ⓡ

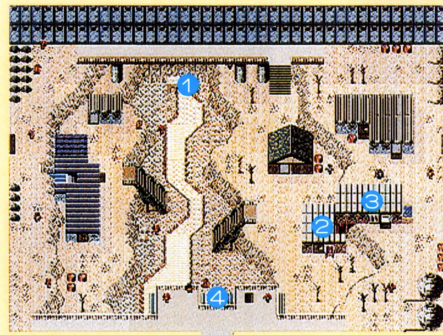
グリーン製薬の女社長、エリザベスの館のある町、エターナ。西エリアの中部に位置している。この館はかなりの広さを誇っており、進入できない謎の部屋や、地下室もある。この町の人々はエリザベス社長に生活の保証を受けている代わりに、全員サンタクロースのかっこをしている。シナリオＡでのネクはサンタクロースのかっこをしており、エリザベス社長となにか関係があるようだ。

↑この町はエリザベス社長の所有物のようなものだ

↑ここから先が、スパームリナの洞くつへと続いている

↑どんな人でも面会をしてくれる女社長。彼女にはすごい秘密があるぞ

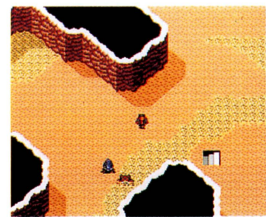
①女社長の館
②宿屋
③動物商・肉屋
④宿屋
⑤宿屋

K－03 リナバレー Ⓢ

狩猟の町、リナバレー。エターナのとなりに位置し、グリーン製薬の支配下にあるといっていい町。この町からスパームリナの洞くつに入って動物を捕まえ、それをグリーン製薬が買い取るというシステムが確立されている。

↑スパームリナから流れ出る亜硫酸が町の中まで浸食している。この上を歩くとダメージを受けるぞ

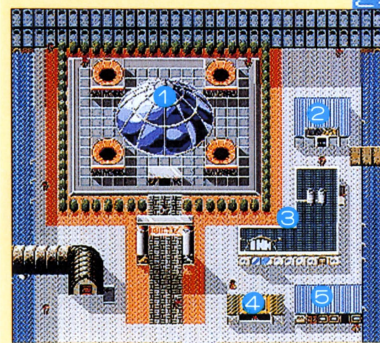
①スパームリナへ
②酒場
③宿屋
④管理局・動物商・薬屋・銀行・装備屋・肉屋

K－02 スパームリナ(洞くつ) Ⓣ

スパームリナの洞くつの入口は、フィールド上では西エリア北部にある。この洞くつはエターナの地下とリナバレーにもありつながっているのだ。シナリオＡでは、この洞くつを使わないと、西エリア北部に行くことができないぞ。

↑亜硫酸の上はなるべく通らないようにしよう

G－17 ドギファ Ⓤ

南エリアにある、闘犬場のある町。南エリアにあるので、シナリオＡではこの町にくることができない。この町の目玉は年2回開かれている闘犬大会。毎年、夏と冬に開催される。闘犬はオートで行われ、操作するのはタオルを投げ込むことだけだ。番付が上がると高い給料がもらえるようになるぞ。

↑勝ち抜いていくと懸賞金が上がっていく。相手の強さを見極めないと、イヌが死んでしまうぞ

①闘犬場
②酒場
③宿屋・銀行
④装備屋
⑤肉屋・薬屋・動物商

東エリア・西エリアに出現する、動物の生息区域を大公開！

ここでは、東エリアと西エリアに登場する動物の生息区域を紹介する。シナリオAでこれだけ動物を集められれば、十分に合格だ。このデータを活用して、効率よく規定数以上の動物を集められるようにしよう。

ブタ
東エリア西部

サイ
東エリア北部、ウルマ

ライオン
ダイケイブ

コアラ
西エリア南部、南エリア南東部

トラ
？？？

ヒツジ
スパームリナ

サル
東エリア東部

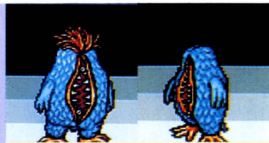
ネズミ
東エリア西部、カラゴラム

イヌ
東エリア西部、カラゴラム

オオカミ
東エリア北部、ダイケイブ

ゴリラ
スパームリナ

ハイエナ
西エリア中部、ウルマ

トンボ
東エリア東部、ルリナスタワー

モンシロ
シャナイ、ルリナスタワー、ローズガーデン

コウモリ
スパームリナ

ワシ
西エリア南部、西エリア北部

オコゼ
東エリア東部

ゾウモツ
ネブロード、ウルマ、オズポート地下

クラゲ
スパームリナ

サメ
スパームリナ、ダークリバー

エイ
ウルマ

カニ
東エリア東部、ネブロード

イカ
東エリア西部、ネブロード

ワニ
ネブロード、ウルマ、南エリア北東部

イルカ
西エリア南部、ノースカメノス

キツネ
西エリア北部、ノースカメノス

トナカイ
西エリア北部

ヤギ
西エリア中部

ペンギン
西エリア中部、西エリア北部

クマ
西エリア北部

イタチ
西エリア中部

アザラシ
西エリア北部、ノースカメノス

タコ
シャナイ、南エリア南東部

スタンド
カラゴラム

ノミ
西エリア南部、シャナイ、南エリア西部

ムカデ
?????

ウサギ
東エリア西部

ゼブラ
??????

ニワトリ
マーブルポリス

ミジンコ
東エリア東部、東エリア北部

モグラ
東エリア東部、カラゴラム

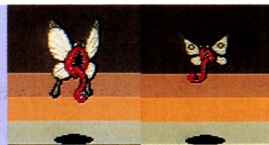
ヤマネコ
西エリア中部

タヌキ
シャナイ

アリクイ
西エリア南部

アヒル
東エリア西部、ヤマピット

パラソル
西エリア北部

カメ
西エリア中部、ノースカメノス

戦闘中に使用できる能力の修得方法を伝授

ケンとリンダの戦闘中に使用できる能力をすべて公開。どの動物を登録すれば、能力が使えるようになるかがわかるぞ。

ケン

ケンには動物に直接ダメージを与える特殊能力が、多く用意されている。とくに、「けしかける」の能力が有効だ。

人間	
LV10	猟犬に命令
LV11	応急手当て
LV12	けしかける
LV17	連れ逃げ

小動物		大動物	
ネズミ	捨て身アタック	ゴリラ	胸ドラム
ハリネズ	体毛ミサイル	サイ	体当りアタック
アリ	ギ酸ジェット	??	踏みつけプレス
トンボ	花火ショット	????	灼熱地獄
肉食系		**砂地系**	
ライオン	火炎ブレス	カンガル	砂吐き
ワシ	疾風カッター	??	シビレ毒
サメ	流血ファイト	ゴキブリ	悪臭ファート
????	竜巻ウイング	アルマジ	鎧スキン
水棲系		**氷雪系**	
ワニ	尻尾アタック	クマ	胴締ホールド
ナマズ	無差別サンダー	イタチ	悪臭ファート
カエル	げろげろボイス	アザラシ	絶対零度ブレス
イカ	黒のカーテン	イルカ	超音波ブラスト

リンダ

リンダが覚える特殊能力は、ケンとは対照的に補助系や回復系の能力が多い。レベルアップすることにより覚えることができる人間の特殊能力のお色気アタックは、最大4段階にパワーアップすることができるぞ。

人間	
LV8	応急手当て
LV9	お色気アタック
LV11	低くうなる
LV14	お色気アタック
LV15	遠吠え
LV21	お色気アタック
LV30	お色気アタック

小動物		大動物	
コウモリ	混乱ソニック	オオカミ	体をなめる
モンシロ	リン粉シャワー	????	体当りアタック
ニワトリ	炎のカーペット	タヌキ	マッスル変げ
ウサギ	逃げジャンプ	???	電撃ハッグ
肉食系		**砂地系**	
ヘビ	丸飲みアタック	??	絹糸ネット
ヒョウ	ステロイド注入	サソリ	毒針ダンス
ハチ	必殺ニードル	ラクダ	コブ回復
カマキリ	大鎌アーム	ムカデ	超音波ブラスト
水棲系		**氷雪系**	
ヒル	吸血アタック	ペンギン	銀世界
クラゲ	発光ボディ	トナカイ	突撃チャージ
????	シビレ毒	キツネ	吹雪ストーム
ハマグリ	無敵シェル	カニ	鎧スキン

シナリオモードの上手な解き方、お教えします

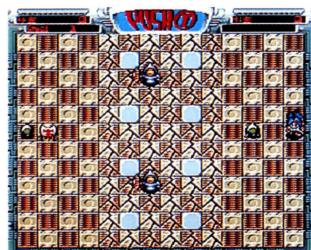
ザ・ティーヴィーショー

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：ライトスタッフ
発売予定日：9月29日（発売中）
予定価格：6800円（税別）
ジャンル：パズル
継続機能：コンティニュー、バックアップメモリ
その他：最大4人同時プレイ可

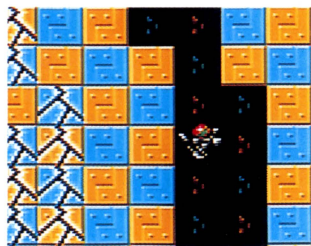
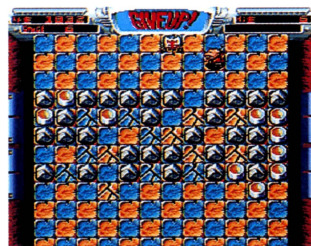
キーオプションを集めてステージクリア

シナリオモードは、ステージ上に存在する宝船を、爆弾を使ってキーオプションに変化させ、それを全て集めたらステージクリアとなる。ゲーム開始時に選択できる8人のキャラクタは、それぞれが1つずつ独自の必殺技を使用することができる。この必殺技と、あらかじめステージ上に用意された爆弾だけを使って、各キャラクタごとに12＋1ステージをクリアしなくてはならない。初めのうちはサルが寝ながらでもクリアできるレベルだが、後半の難度はまさに極悪。ゆっくりじっくり考えよう。

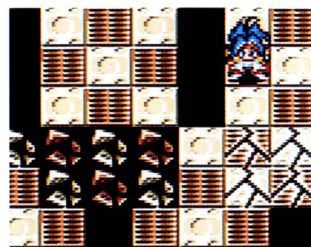
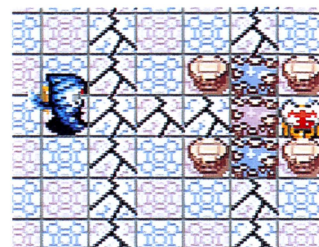
⇧最終ステージは、ランダムに選ばれたキャラクタと対決する

⇧第1ステージはどれもこんな感じ。考えるまでもないよね

行く手にはいくつもの障害が

このゲームで、ミスになる条件は2つだけ。ステージから落ちた時と、あきらめてギブアップした時だ。ミスになっても$100払えば、何度でもコンティニューできるので、なるべく前半のうちにお金を貯めておきたい。キーオプション1つで$100手に入るので、2、3個取ってから、わざとギブアップ。セコイけどお金持ちだ。

⇧ジャマな敵キャラ。当たってもミスにはならないが、はねとばされる

⇧爆発させた場所が悪いと、自分もろとも床を落としちゃうことも

⇧あと1つなのに、もう爆弾がない。ギブアップするしかしょうがない

頭と爆弾を使い道を切り開け

プレイヤーが使える唯一の道具である爆弾。投げると一直線に飛び、障害物にぶつかると跳ね返る。しばらく飛ぶと落ちてしまうが、それまでの間なら、好きな所に止めることができる。プレイヤーが触れてから一定時間たつと爆発し、真下のタイルにダメージを与え、爆風は周囲1ブロック分に影響を与える。爆弾は全13種類あり、より強力なものや特殊な効果を持つものもあるぞ。

⇧爆発すると床にヒビが入り、ヒビの上で爆発すると床が破壊される

⇧障害物にはこわせるものとこわせないものの2種類がある

知ってて得する爆弾活用法

爆弾は、ただ爆発して周囲のものをこわすしか能がないわけじゃない。そのほかにもいろいろ役に立つ特性を持っている。ここではそのうち3つをお伝えするぞ。中には、これらを知らないとクリアできないステージもあるので、ここでしっかりマスターしてくれ。

跳ね返る爆弾を利用

爆弾は投げると一直線にとび、壁など障害物に当たると逆方向にはね返ってくる。このはね返ってきた爆弾を背中から受けると、2ブロック分とぶことができる。これを使えば地続きでない所にも行くことができる。ただし障害物の上を越えてとぶことはできない。

⇧おなかから受けると爆弾を持ってしまうので注意

爆風を利用

プレイヤーは爆風に巻き込まれてもミスになることはない。ただし、2ブロック分はねとばされるので、そこが穴だった場合などは落ちてしまい当然ミスになる。しかし、これを逆に利用すれば、穴を越えてとぶことができる。だが、これも障害物は越えられない。

⇧爆発を使ってジャーンプ！ 丈夫な体でうらやましい

爆発までの時間を利用

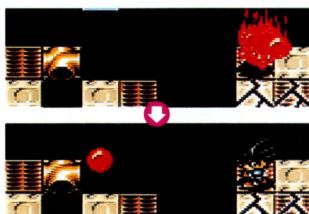
ほとんどの爆弾は、プレイヤーが触れてから一定時間たつと爆発する。この時、色が緑から黄色、赤と変化するので、いつ爆発するか知ることができる。このタイミングをうまくつかんで投げれば、普通は置けない場所、空中などでも爆発させることが可能だ。

⇧爆弾を節約したい時なども便利だ。ムズカしいけどね

キャラクタ別！ お手本攻略

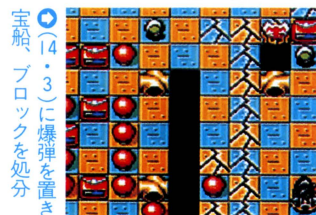
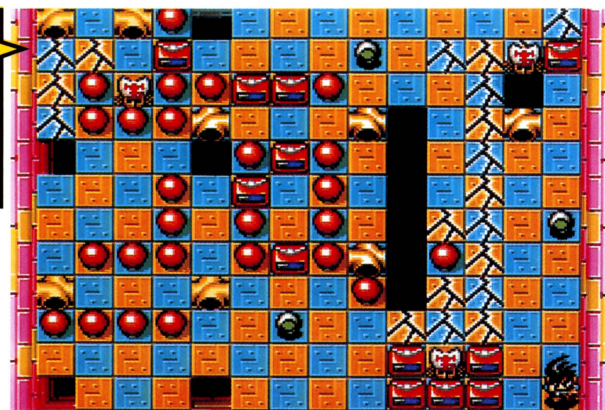
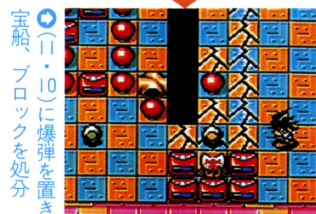
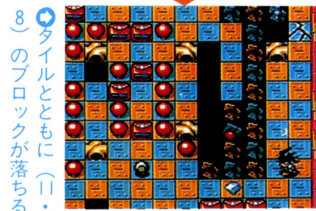
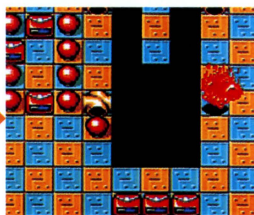
ここでは、各キャラクタごとに１ステージずつ攻略していく。それぞれのステージは、攻略するのに必殺技が必要だったり、ちょっとしたコツが必要なものばかりを選んでみた。全てのステージは横14×縦12ブロックで構成されている。以後、左上を（１・１）とし、左の数字は左右に、右の数字は上下に対応するものとする。

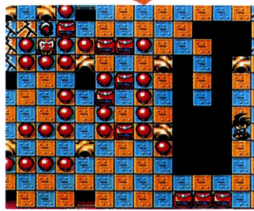
速球くん

速球君の必殺技、気絶球は、爆弾を普通より強く、遠くまでなげることができる。野球少年である速球君らしい技だ。このステージのポイントはこの気絶球とトンネル。トンネルは投げ込まれた爆弾を直角に方向変換させる。どちらの方向に行くかは、外見からでも分かるので、よく見て考えよう。

直球君の全身が炎につつまれて、赤く燃える爆弾が投げ出される

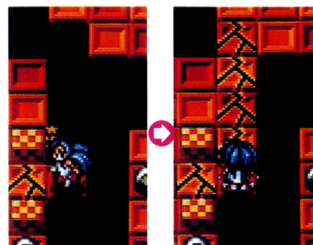
ステージ17

こわせる

こわせない

（14・3）に爆弾を置き宝船、ブロックを処分

（1・10）に爆弾を置き宝船、ブロックを処分

タイルとともに（11・8）のブロックが落ちる

（9・8）のトンネルに向かって気絶球を投げる

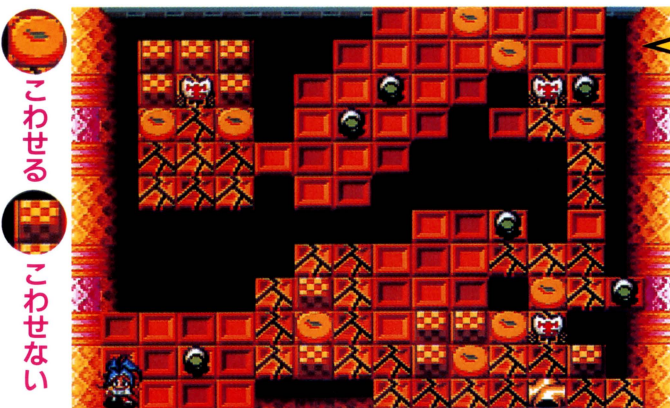
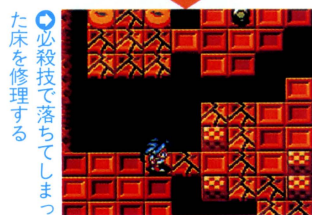
どちらに方向変化するかは外観で分かる

（3・2）に爆弾を置き最後の宝船を処分

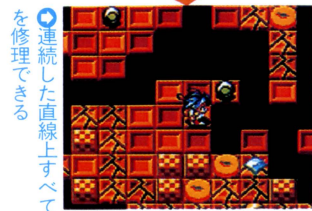
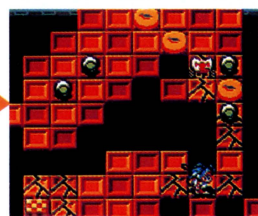
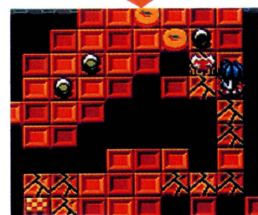
リペアちゃん

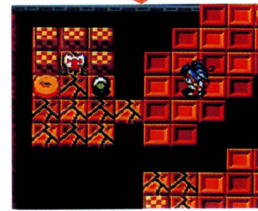
リペアちゃんの必殺技は、こわした床を復元できるリペアステッキ。ここで注意したいのは、できるのはあくまでこわしたものの修理だということ。もともと床のないところに床を出現させることはできない。しかし、この技があるといっても安易に床を壊さないように。一緒に宝船も落としちゃった、なんてバカらしいからね。

技をかけるたびに、椎名へきるさんの声でかけ声が入る。かわいい

ステージ17

こわせる

こわせない

（5・10）に爆弾を置きブロックを破壊

必殺技で落ちてしまった床を修理する

（13・9）に爆弾を置きブロック、宝船を処分

連続した直線上すべてを修理できる

（13・5）に爆弾を置きブロックを破壊する

床を修理。（12・2）で爆弾を爆発させる

ヒビの上に爆弾を置くと、宝船も落ちてしまう

（5・5）さらに（4・4）に爆弾を置き、クリア

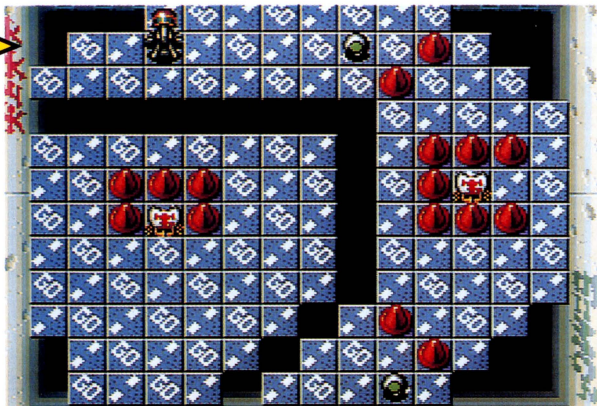
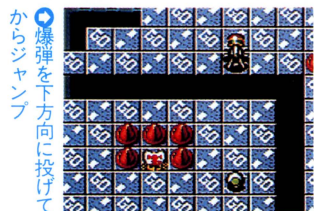
セコハンウィリー

必殺技はウィリージャンプ。2ブロック分ジャンプで移動できる。しかし、爆弾を持ちながらジャンプすることはできない。だから、このステージなどでは、あらかじめ爆弾を投げてからジャンプ。モタモタしてると爆発しちゃうぞ。

必殺技の中でも、特に使える技だ

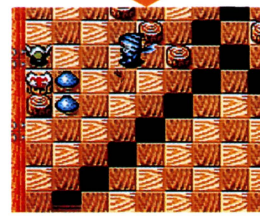
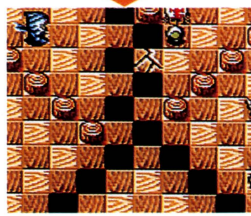
ステージ6

こわせるブロックはない

こわせない

爆弾を下方向に投げてからジャンプ

手際よくやれば、たいしたことのないステージ

(8・3)に爆弾を置き、ブロックを破壊する

必殺技使用。(9・2)に爆弾を置き、宝船処分

必殺技使用。(13・5)に爆弾を置き、宝船処分

空中爆弾で左に移動。最後の宝船を処分

忍者ハッタリくん

必殺技は影コピー。一定時間、瞬間移動を続け、気に入ったところで止まることができる。ただし、どこに移るかは決められないので、穴の上で止まっちゃった、なんてこともあり得る。確実性のない必殺技より、安定した効果をもつ爆弾の特殊効果のほうが勝ることも多い。技の多用はさけよう。

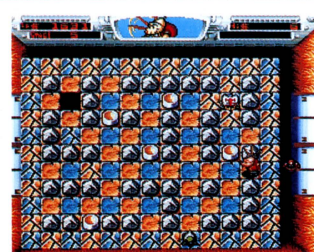
技の継続中は、穴の上でも大丈夫

ステージ7

こわせる

こわせない

じじい

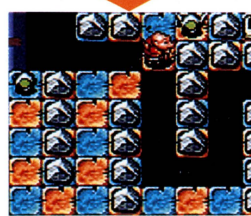
じじいの必殺技は空気投げ。向かい合った敵を、瞬時に後方に投げ飛ばす。だが、はっきりいってシナリオモードでは役に立たない。じじいでプレイするときは、ステージに用意されたあらゆるものを使いこなす必要があるぞ。このステージも動く床をどう使うかがポイントとなる。床を動かすには、まずスイッチを入れるのだが…。

向かってくる敵を一瞬のうちに投げ飛ばす。さすが合気道十三段

ステージ7

こわせる

こわせない

空中爆弾で、(10・2)に移動。(8・5)に爆弾

スイッチ作動。空中爆弾で(5・7)へ移動

動く床を使い、(2・1)に爆弾を置く

空中爆弾を使用。キーオプションを取りクリア

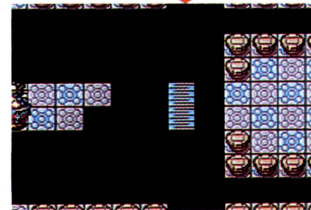
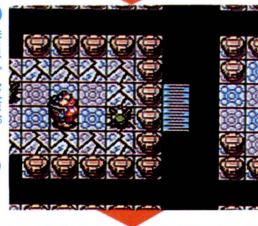
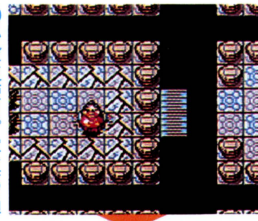
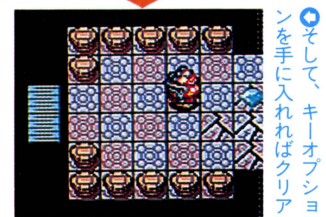
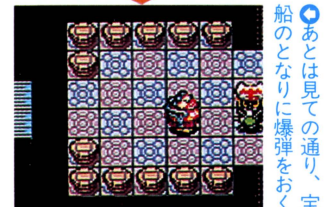
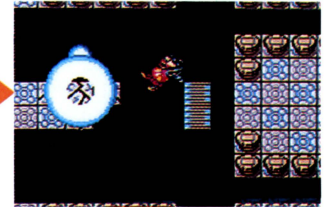
ババタリアン

必殺技は床割り。爆弾を使わずに床にヒビを入れることができる。いかにもババタリアンらしいパワフルな技だ。この技で、床に連続してヒビを入れてから爆弾を使えば、こわせないブロックも落としてしまうこともできる。

でかいケツで、ジャンピングヒップアタック

必殺技使用。写真の通りに床にヒビをいれる

爆弾で破壊。このとき誘爆させないように

床とブロックが処分される

爆風を受け、動く床に渡る

あとは見ての通り、宝船のとなりに爆弾をおく

そして、キーオプションを手に入れればクリア

ステージ6

こわせるブロックはない

こわせない

スケバン

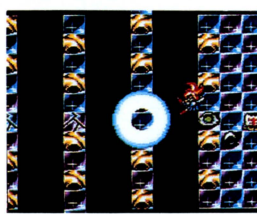
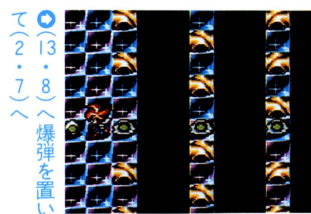
必殺技はブラッディヨーヨー。離れた場所の爆弾を爆発させたり、敵を弾き飛ばしたりできる。また、通常攻撃のヨーヨーは、離れた場所の爆弾を取り寄せることができるのでとても便利だ。このステージは自爆で床を渡ることを思いつければ、簡単にクリアできるぞ。

この技を使えば、敵を穴に落として倒せる

ステージ8

このステージにブロックはない

(13・8)へ爆弾を置いて(2・7)へ

自爆を使い、地雷の連鎖爆発で一気に向こうへ

ノッポダンサー

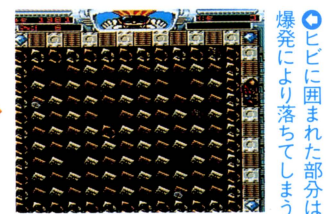
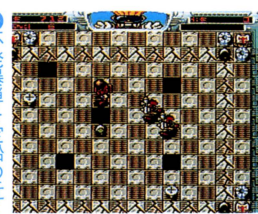
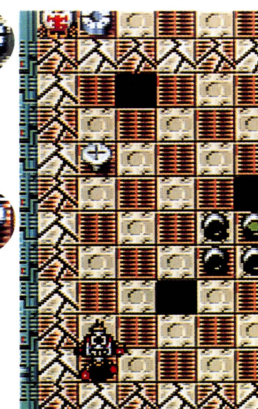
必殺技はエクスプロード・ダンス。不発弾も含めて、ステージ上の爆弾をすべて爆発させることができる。このステージは、不発爆弾をそれぞれ宝船に爆風がかかる所に置いてからこの技を使えばOK。ヒビに囲まれた部分は落ちてしまうので、それだけ注意だ。

しばらく怪しげな踊りを舞い、それが終わると爆弾爆発

こわせる

こわせない

ステージ6

不発爆弾を宝船の近くに配置しておく

ヒビに囲まれた部分は爆発により落ちてしまう

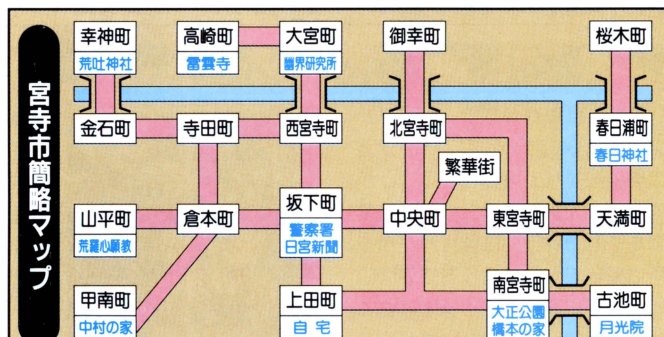
前号の続きからエンディングまでを完全網羅！

真怨霊戦記

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：フジコム
発売日：9月22日（発売中）
価格：8500円（税別）
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

怨霊を操る生霊を探し出せ!!

前号では、宮寺市に怨霊が発生した8月1日から、怨霊退散儀式を目前に控えた8月9日までを攻略した。今回は、その続きにあたる怨霊退散儀式当日の8月10日から、エンディングとなる8月14日までを攻略する。1日を昼と夜に分けて、その日に行かなければならない場所をチャートにまとめて掲載している。これを参考にして、怨霊を背後で操っている生霊を捜し出し、宮寺市を怨霊の呪縛から救うのだ。なお、宮寺市内を移動するときに画面に表示される宮寺市マップは、8月10日の昼から表示されなくなってしまう。そこで、10日以降は、下に示した宮寺市簡略マップとチャートを照らし合わせてゲームを進めていけば、迷わずに目的地へ行けるぞ。

※町をつないでいる赤い道は、町を行き来できるという意味。また、青い文字で明記した地名は、町へ着いたあとにさらに「行く」を選ぶと移動できる場所を表す。

8月10日 昼 怨霊退散儀式が行われる

怨霊退散儀式で生霊を捜すために春日神社へ行くと、すごい混みようで境内に入れない。ここでは、何度も「見る」を選んだり、何度も警官と話したりしよう。すると神主が現れて、境内に入れるようになる。境内で荒羅心願教の情報を聞いてから荒羅心願教へ行くと、初めて教祖と対面できるのだ。

8月10日（昼）に行く場所

春日浦町（春日神社 入口）
春日浦町（春日神社 境内）
山平町（荒羅心願教 入口）
春日浦町（春日神社 入口）
上田町（自宅）
春日浦町

境内に入ると、桜木記者に会える

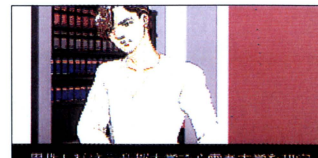
儀式の様子はテレビで見られる

8月10日 夜 幽界研究所で姫野に会う

金石町から先に進もうとすると、霊波に跳ね飛ばされてしまう。ここから先へ進むには、「九字の法」を使ってから「行く」を選ぶといい。また、大宮町で「考える」を選ぶと幽界研究所を発見できる。幽界研究所では、心霊考古学を研究している姫野と知り合える。

8月10日（夜）に行く場所

金石町
大宮町
坂下町（警察署）
大宮町
大宮町（幽界研究所）

金石町で怨霊に襲われると、鳴神が助けに来てくれる

姫野は手のアザに興味を持つのだ

8月11日 昼 手のアザについて調べる

警察署で市会議員の中村と知り合う。そのあと雷雲寺へ行って竜雲に会い、荒羅心願教で行方不明となった桜木を捜すことに協力してもらおう。すると、竜雲と夜に山平町で会うことを約束するぞ。また、幽界研究所で手のアザについて調べると、アザは不動星と関係しており、いずれ星形になって神の力を得ることがわかる。

8月11日（昼）に行く場所

上田町
坂下町（警察署）
坂下町（日宮新聞）
南宮寺町
高崎町（雷雲寺）
大宮町（幽界研究所）
幸神町（荒吐神社）

8月11日 夜 荒羅心願教の内部に潜入

自宅から外に出る前に、必ず中村の対人関係を調べておくこと。そうしないと、中村の家へ行ったとき、銃で撃ち殺されてゲームオーバーになってしまうのだ。中村の家では、香炉を入手することができる。そのあと、山平町で竜雲と落ち合い、荒羅心願教へ乗り込む。また、この日から町に怨霊が頻繁に出現するようになる。下の3つの法力を上手く使い分けて、怨霊を倒すようにしよう。

法力を使い分けよう

法力	効果
九字の法	この法を使ったあとに「行く」を選ぶと、怨霊と戦わずに逃げられる
霊破動振	ほとんどの怨霊に効くが、怨霊に憑かれた人間も死んでしまう
鎖魂送浄	霊力の弱い怨霊にしか効果がないが、人間を傷つけない安全な法

8月11日（夜）に行く場所

倉本町
甲南町（中村の家）
西宮寺町
北宮寺町
南宮寺町（大正公園）
天満町
春日浦町
山平町
山平町（荒羅心願教 入口）
山平町（荒羅心願教 道場）
山平町（荒羅心願教 仏舎利塔）
倉本町

荒羅心願教に入るが、教祖も信者もいない

8月12日 昼 5年前の自殺事件を追う

荒吐神社で香炉を竹山に預けると、了願寺の住職の周永が5年前に自殺した話を聞ける。その事件について、月光院や橋本の家で情報を集めよう。また、幽界研究所へ行くと、姫野から「霊眼の法」を教えてもらえる。

8月12日(昼)に行く場所

- 幸神町(荒吐神社)
- 古池町(月光院)
- 南宮寺町(橋本の家)
- 大宮町(幽界研究所)

霊眼の法とは…

あらかじめ張られている結界を破る法。姿が見えない怨霊にこの法を使うと、姿が見えるようになる。また、荒羅心願教で隠し扉を発見するときにも使う。

➡この呪文を使うと怨霊が姿を現す

8月12日 夜 荒羅心願教で地下室を発見

この頃になると、霊気に包まれてしまう町が出てくる。そういった町に出現する怨霊は、どんな法力を使っても倒せないぞ。また、2度めの荒羅心願教の内部探索をするとき、「霊眼の法」を道場で使うと、隠し扉を発見できる。

8月12日(夜)に行く場所

- 中央町
- 北宮寺町
- 御幸町
- 東宮寺町
- 南宮寺町
- 古池町
- 大宮町(幽界研究所)
- 幸神町(荒吐神社)
- 山平町
- 山平町(荒羅心願教 道場)
- 山平町(荒羅心願教 仏舎利塔)
- 山平町(荒羅心願教 地下)
- 山平町

⬅姫野が殺されてしまう。生霊の仕業か？

⬆道場の結界を解くと、壁だった部分に地下室へ通じる扉が現れる

➡地下室には、教祖と信者が隠れている

8月13日 昼 霊気に包まれた町を探索

昼間でも、ほとんどの町で怨霊が出現するようになる。しばらく町を探索したあと、中央町で盗みを働く男と話をしたら自宅に戻る。すると、霊界通信が入っているぞ。

8月13日(昼)に行く場所

- 南宮寺町
- 東宮寺町
- 北宮寺町
- 幸神町(荒吐神社)
- 寺田町
- 高崎町(雷雲寺)
- 山平町(荒羅心願教 入口)
- 中央町

➡倒せない怨霊が、いたるところに出現

8月13日 夜 信者に襲われ危機に陥る

金石町で怨霊が出現するが、ここでは「九字の法」を使ったあと「行く」を選んで通り過ぎよう。そのあと、荒羅心願教へ3度めの探索へ行くと信者に襲われるが、間一髪で依姫に助けられる。

8月13日(夜)に行く場所

- 坂下町
- 西宮寺町
- 大宮町
- 金石町
- 幸神町(荒吐神社)
- 山平町
- 山平町(荒羅心願教 道場)
- 山平町(荒羅心願教 地下)
- 幸神町(荒吐神社)

➡依姫の忠告をよく聞いておくこと

➡教祖の様子がおかしい。どうしたんだ！

⬆殺気に満ちた信者たちが、何者かに操られたように襲いかかってくる

8月14日 昼 最終決戦に向けて休息

この日は、荒吐神社で朝を迎えることになるが、何もすることがないので自宅に戻ろう。あとは、「休息する」を選んで、夜の最終決戦に備えること。

8月14日(昼)に行く場所

- 幸神町(荒吐神社)
- 上田町(自宅)

8月14日 夜 生霊の正体が明らかに

一番最初に荒羅心願教の地下の洞窟へ行くとき、道場から洞窟までのあいだ、新しい部屋へ入るごとに「九字の法」を使うこと。すると、洞窟に信者が現れる。そのあと倉本町で周永の霊に会い、「法力返しの法」を教えてもらおう。そして、荒吐神社で準備を整えて、荒羅心願教へ突入すれば感動のエンディングが待っているぞ。

8月14日(夜)に行く場所

- 金石町
- 幸神町(荒吐神社)
- 山平町(荒羅心願教 道場)
- 山平町(荒羅心願教 地下)
- 幸神町(荒吐神社)
- 倉本町
- 山平町(荒羅心願教 地下)
- 幸神町(荒吐神社)
- 山平町(荒羅心願教 地下)

エンディング

➡荒吐神社で竹山から七星剣をもらう

➡手のアザが星型になり、不動星の力を得る

⬆さらわれた依姫と桜木を救え！

相手の体力をゴッソリ奪う多段連続技大特集！

あすか120%マキシマ バーニングフェスト

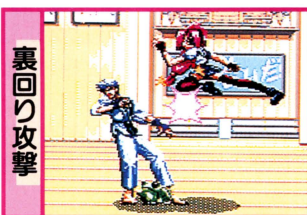
PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：NECアベニュー
発売日：7月28日（発売中）
価格：8200円（税別）
ジャンル：アクション
継続機能：コンティニュー
その他：最大2人プレイ可

連続技を駆使して優勝を目指せ

連続技にも基本がある。これらをふまえて多段連続技をマスターしよう。連続技はジャンプ攻撃から始まるが、これを深く当てないと最後まで技がつながらない。また、キャラによっては裏回り攻撃から入る場合もある。通常技から必殺技につなぐときは、キャンセル（通常技に続けて必殺技のコマンドを入力し、通常技の戻りのグラフィックを省く）をかけること。

深く当てる

相手の腰の高さに当てると、連続技が最後までつながりやすい

裏回り攻撃

相手の背中側をねらって、頭上を跳び越えるように攻撃する

⇧連続技がズバズバ決まると気分は超いいのだ。ひたすら練習しよう

本田　飛鳥　8段技

お手軽な連続技。裏回り攻撃から入れば、さらに簡単にできる。もし、扇ヶ谷コンビネーションが最後までつながらない場合は、立ち弱を省略してみよう。

連続技 技　名	ヒット数
ジャンプ強	2
立ち弱	1
強扇ヶ谷コンビネーション	5

豊田　可莉奈　8段技

ジャンプ強は裏回り攻撃にしなければならない。突撃三連脚は方向キーの右か左を押して強の2発目をキャンセルして出すこと。最後までつながりにくい場合は立ち弱を省略してもいい。

連続技 技　名	ヒット数
ジャンプ強	1
立ち弱	1
方向キーの右か左を押して強	2
強突撃三連脚	4

小和田　奈々　9段技

ジャンプ強を当てたときに①ボタンを連打していると、しゃがみ強が出るまえに桜花連撃が出てしまう。しゃがみ強が当たってからボタンを連打すること。

連続技 技　名	ヒット数
ジャンプ強	1
しゃがみ強	1
強桜花連撃	7

大久保　久美　8段技

しゃがみ強のあとに、リボン・スライサーのコマンドをすばやく入力することがポイント。体力ゲージが点滅していないときは、リボン・スライサーをリボン・カッターかダッシュ強に代える。

連続技 技　名	ヒット数
ジャンプ強	1
しゃがみ弱	1
しゃがみ強	1
リボン・スライサー	5

鈴木　めぐみ　6段技

ジャンプ強をかなり深く当てないと、最後まで技がつながらない。威力は劣るがジャンプ強を弱に代えれば、ヒットしたあと相手と離れないので、ジャンプ強よりも技がつながりやすい。

連続技 技　名	ヒット数
ジャンプ強	1
しゃがみ弱	1
しゃがみ強	1
強めぐみ・けりけりパンチ	3

山崎　竜子　6段技

空中必殺技から入る連続技。ローリング・スパイクのあと、相手と離れた場合にはしゃがみ弱の数を減らすこと。ローリング・スパイクはジャンプ強でも可。

連続技 技　名	ヒット数
強ローリング・スパイク	2
しゃがみ弱	3
しゃがみ強	1

キャッシィ・ワイルド　8段技

相手が画面端なら可。トリプルヘッドバットは、方向キーの右か左を押して強の1発目にキャンセルをかけて、2発で止める。また、トリプルヘッドバットから方向キーの右か左を押して強を繰り返すと、何回も決まる。

連続技 技　名	ヒット数
ジャンプ強	1
方向キーの右か左を押して強	1
トリプルヘッドバット	2
しゃがみ弱	1
しゃがみ強	1
キャッシィ・ラリアット	2

御手洗　清子　6段技

簡単かつ実用的で、威力も高い連続技。必殺技のコマンドも簡単なので、問題なくつながる。連続技の少ないキャラなので、この技をメインに使っていこう。

連続技 技　名	ヒット数
ジャンプ強	1
しゃがみ弱	1
強ゲッツーストライカー	4

北条　虎美　5段技

ジャンプ強を空中飛び膝踵落としに、飛び膝踵落としを強双竜拳に代えても可。この連続技は非常に強力で、相手の体力の約3分の1を奪うことができる。

連続技 技　名	ヒット数
ジャンプ強	1
しゃがみ強	1
強飛び膝踵落とし	3

新皇　環　6段技

ジャンプ強を深く当てないと、ロブ落としがヒットしない。相手との距離が離れた場合は、しゃがみ強以降を立ち強からの強ダイナマイトサーブに変更しよう。

連続技 技　名	ヒット数
ジャンプ強	2
しゃがみ強	2
強ロブ落とし	2

好奇心旺盛なアンテナに“高感度情報”を発信!!

インフォスクラム

TV

ポリゴン戦士たちがアニメでファイト

『バーチャファイター』TVアニメ化

ゲーム業界に3Dポリゴン格闘という、新しいジャンルを生みだした『バーチャファイター』のテレビアニメ化が決定したぞ。主人公、結城晶が、さまざまなライバルとの出会いを通して、成長していく姿を描く完全オリジナルストーリーだ。もちろん、ゲームに登場するパイ、ジャッキー、サラなどの魅力あふれるキャラもアニメに登場するぞ。

数々の武道大会で優勝を手にしている若者、結城晶。晶は祖父、昴の「八っつの星が見えるか?」という言葉の真意を探すための武者修行に旅立つ。その旅の中で晶は、パイやジャッキー、サラのブライアイント兄妹との出会いや、数々の困難と闘いの中で成長していく、というのが基本ストーリーだ。

監督には殿勝秀樹(代表作:宇宙の騎士テッカマンブレード、演出)。キャラデザインには田中良(代表作:幽☆遊☆白書、作画監督)。

■:放映日・10月9日(月)
放送時間:18:30より、テレビ東京系列で放送。

キャスティングリスト

役名	声優	役名	声優
結城　晶	三木眞一郎	ジャッキーブライアント	松本保典
パイ チェン	松井菜桜子	サラブライアント	岡本真弥
ラウ チェン	千葉　繁	影丸	梁田清之

サラの兄であり、妹と同じくジークンドーの使い手であるジャッキー。本職はレーサーだ。ゲーセンで、ジャッキーの必殺サマーソルトキックに泣いたプレイヤーは多い

八極拳をベースにしたオリジナルの格闘技を使うアキラ。必殺の鉄山靠は一撃必殺の技だ

燕青拳の使い手、パイチェン。今回のアニメ化では全体的にゲーム中よりも年齢が若くなっている。このパイもなんだか、幼い雰囲気のカワイサがあるね。

ジークンドーの使い手であるサラ。その華麗な足技は美しいのひと言。その実力は折り紙つきだ

TOPICS

クリスマスイブは綾さんと一緒♡

『久川綾 '95クリスマスライブ』

久川綾さんのクリスマス・ライブが開催される。綾さんの、今年めいっぱいの活躍はファンならば周知のとおり。このクリスマス・ライブは久川綾さんの今年の活動の締めくくりになるもの。今年も、久川綾サンタが、ファンに素敵なクリスマスプレゼントを届けてくれるぞ。

■久川綾'95クリスマス・ライブ
場所:東京・日本青年館(地下鉄銀座線外苑前駅より徒歩5分)日時:'95年12月24日(日)
昼の部　開場14:00開演15:00
夜の部　開場18:00開演19:00
※当日、会場でしか手に入らないオリジナルグッズの販売アリ。
チケットは、10月21日(土)より、チケットぴあにて、4635円(税込)にて全国一斉発売。
問い合わせ先:アニメニュー事務局
TEL03-3362-4658(祝祭日を除く月〜金11:00〜18:00にて受付)

今年の暮れも綾さんのライブで、寒さなんか吹っ飛ばしていこう!

このページの綾さんのライブの写真は全て、今年の2月に日清パワーステーションでのバレンタインライブのもの。この時も、熱気ですごかったぞ!

BOOK

読書の秋にオススメ!?

ゲーム小説大特集！

とっても長い秋の夜長。ゲーム三昧も良いけれど、たまには読書の秋に浸るのもいかがかな？　でも、あんまり、本には興味がないな、という読者諸兄のために、編集部ではこんな本を探してみたぞ。本誌読者ならば、一度は遊んだり、目にしたことのある、あのゲームを小説化した本を紹介しよう。このゲーム小説というもの、ゲームの中だけでは、完全に語られることのないストーリーが、手を変え品を変えて、展開していくぞ。以下に紹介している本は、ほんの一部だから、ゲーム販売店だけじゃなく、本屋さんの書棚を探してみるのも楽しいかもね!?

発売元：コアマガジン・メガヴィーナスノベルズ。定価880円（税込）。全国書店で発売中。著者／梅木うめ吉

レッスルエンジェルス

パソコン版から始まりPCエンジン版も好評の『レッスルエンジェルス』の小説化。人気キャラのひとり、菊地理宇がレスラーを志してチャンピオンになるまでが描かれている。『1』をプレイした人や、プロレスファンならば、ニヤリとしてしまうような描写が盛り沢山。読んでからPCエンジン版を遊ぶと、キャラへの愛着が増すぞ。

発売元：新声社・ゲーメストZ文庫。定価570円（税込）。全国書店で発売中。著者／嬉野秋彦

ヴァンパイアハンター外伝 モリガン編

カプコンから発表された業務用の人気タイトルの小説化。ゲーム本編とは完全に異なり、モリガンが主人公のオリジナル作品となっている。東京を舞台に、モリガンと無差別に人間を襲っている吸血鬼との戦いがストーリーの中心。ゲーム中では見られない、モリガンやデミトリの関係などが語られる小説だ。

発売元：ワニブックス・ワニヒーローズ。定価820円（税込）。全国書店で発売中。著者／三井秀樹

豪血寺一族

業務用で一大センセーショナルを巻き起こした格闘アクションの小説化。闘う魔法少女、花小路クララが主役。原宿で、アイドルにスカウトされたクララを巡って、豪血寺一族のひとくせもふたくせもあるキャラたちが、繰り広げるドタバタ劇となっている。個々のキャラの個性が際立っており、すんなりと短時間で読める本だ。

発売元：ワニブックス・ワニヒーローズ。定価各820円（税込）。全国書店で発売中。著者／皆川ゆか

ストリートファイターII キャミィヒストリー

格闘アクションゲームの元祖『ストリートファイターII』のオリジナル。キャミィを主人公にしたサイドストーリーだ。謎の連続殺人鬼を追って、英国情報部のキャミィの活躍が描かれている。キャミィ以外のストIIキャラでは春麗が紙面を飾るぞ。全2巻。表紙のイラストレーションをうるし原智志さんが担当しているぞ。

CD

エンジェルボイスふたたび

白鳥由里セカンドアルバム発売！

セカンドアルバム『キャラメルポップ』をリリース予定の白鳥由里さんのレコーディング現場を直撃！「キャラメルポップとは、いつでもポケットに入れておけるような親しみと、あまく可愛らしい雰囲気をイメージしたものです。声優・白鳥由里のファンだけでなく、どなたにでも親しんでもらえるようなアルバムに仕上がりました」と、レコーディング後のリラックスした雰囲気のなか笑顔で今回のアルバムに賭ける意気込みの白鳥さんに、自ら作曲も手掛けた今回のアルバムへの自信が感じられたぞ。

■「キャラメルポップ」
発売予定日11月1日
価格3000円（税込）発売元：バップ

レコーディング風景の白鳥由里さん。由里さんの声はホントにエンジェルボイスという表現がピッタリだ

レコーディングの合間をぬってのインタビュー。取材陣にアルバムのコンセプトをしっかりと説明してくれた。マンスリーライブも近づいていたため、少し緊張気味な雰囲気もあったぞ

CD

井上喜久子サードアルバム発売決定！

『不思議なおまじない〜ただいま2〜』

井上喜久子さんの3枚目のアルバムの発売が決定。ほんわかとした気分にさせてくれる優しい曲は、喜久子さんそのもの。初回特典として、レコーディング風景を写したポラロイド写真日記がついてくる。

■「不思議なおまじない〜ただいま2」
発売元：ポニーキャニオン
発売日：10月20日
価格：3000円（税込み）

発表会では同時発売されるビデオ、レーザーディスクの発表もおこなわれた。価格は3300円（税込）の予定だ

各雑誌に一曲ずつの独占取材となった発表会。本誌は、あじさいという曲をゲットしたぞ！

CD&VIDEO

ゲーム、声優、アニメ関連のAVソフトのリリース情報の中からピックアップしての最新情報をお届けするぞ!!

CDドラマ風の伝説 ザナドゥII ヒロインたちのバースデー

キング
発売中／2800円(税込)

ラジオ番組「TARAKOのファルコムピーヒャラララ」の中で放送されたラジオドラマのCD化。『風の伝説 ザナドゥII』に登場する4人のヒロインたちの誕生日の模様がギャグ満載のドラマで描かれる。大爆笑の一枚だ。

ステレオドラマ もっと!ときめきメモリアルSFP featuring 朝日奈夕子〜

キング
発売中／2800円(税込)

大好評のシリーズ第4弾。今回は、元気娘、朝日奈夕子（声：鉄砲塚葉子）の歌とセリフ集はファンならば必聴だぞ。抽選で3000名に特製ときめきグッズが当たる「もっと！ ときめきキャンペーン」が実施されているぞ。

ウィンビーのネオシネマ倶楽部 〜ときめき編〜

キング
発売中／2800円(税込)

ウィンビーが企画、選曲を担当する、「〜ネオシネマ倶楽部」の第3弾。米田健一さんによって、ゲームミュージックが、ネオシネマサウンドとしてアレンジ。今回も、最新ゲームから懐かしのゲームまでが選曲されている。

キング・オブ・ファイターズ'95 アレンジサウンドトラックス

ポニーキャニオン
発売中／2500円(税込)

SNK格闘ゲームのキャラが総出演する「ザ・キンク・オブ・ファイターズ'95」のゲームミュージックをフルアレンジ。今回の目玉は、13人の声優が熱唱する「Song of Fighters'95」は聴き応え十分だ。

卒業クロスワールド お嬢様捜作網ドラマ編

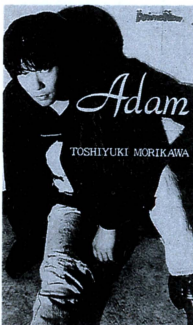
コロンビア
発売中／2800円(税込)

衛星ラジオで放送されていた「お嬢様捜査網」のドラマ部分のCD化。清華女子校に入学したお嬢様5人組が、探偵クラブを結成する第1話から、一話完結で4話のドラマが収録されている。ゲームの前に聴いてみるのも一興だ。

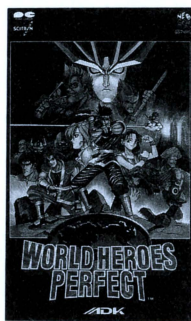
卒業クロスワールド 卒業Mドラマ編

コロンビア
発売中／2800円(税込)

衛星ラジオ「卒業 クロスワールド」の中で放送されていた『卒業M』のドラマCD化。卒業ワールドの中の唯一の男子生徒たちのストーリーが4話収録されている。5人組の結成から、バンドの結成までが、描かれているぞ。

Adam

アニメニュー／発売中／2500円(税込 送料別途1000円)

アルバム「HEAVEN'S DOOR」をリリースし、歌手としての活動も続けている森川智之のライブビデオ。このライブビデオは、通販のみで取り扱っているぞ。購入を希望する人は、アニメニュー通信販売部の専用振込用紙を使って申し込んで欲しい。
問い合わせ先：アニメニュー事務局
電話番号：03-3362-4658（月〜金の11：00〜18：00）

ワールドヒーローズ パーフェクト

ポニーキャニオン／発売中／4800円(税込)

NEO・GEO用格闘ゲーム『ワールドヒーローズパーフェクト』のゲームビデオ。全体の構成がテレビ番組風につくられている。『ワールドヒーローズ』シリーズの最大の特徴である「笑い」を千葉繁さんを始めとする声優陣が盛り上げているゲームビデオ。もちろんNEO・GEO CD版の映像も収録。特典として描き下ろし4コママンガ入り小冊子がついている。

今・月・の・プ・レ・ゼ・ン・ト

メーカー各社の提供による、今月のプレゼント。プレゼントが欲しい人はハガキに、①希望するプレゼントの番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤学年（職業）、⑥電話番号、⑦このコーナーに対するご意見やご希望を明記のうえ下記まで。締め切りは10月29日必着。なお発送をもって発表とします。

①20名

映画「スタートレック ジェネレーションズ」の試写会の招待券。関東近辺の形に限り、締切りは10月20日です。

②10名

8月18、19、20日にコミックマーケットで販売されたロルフィーフィギュアを10名に！

③3名

高田明美さんといのまたむつみさんのポスターとポストカードをすべてセットにして3名にプレゼント。展覧会で発売された貴重な逸品だぞ

④10名

今月紹介している「レッスルエンジェルス」のノベライズを10名にプレゼント。ファン必読だ 理羽

あて先
〒105 東京都港区東新橋1−1−16
TIM PCエンジンファン編集部
11月号インフォ・プレゼント係

新連載 同人フリーマーケット

同人誌に興味はあるけど、なんとなくよくわからないから敬遠しちゃう。そんな読者と同人サークルの橋渡しをする『同人フリーマーケット』がついに開店！

参加者がうなぎのぼりに増えていくにつれて、規模がどんどん大きくなってきた同人誌即売会。おかげで、昔にくらべればかなり一般的になってきたなと思う。それでも、相変わらず偏見の目は残っているようだけど、それだったらこっちから歩み寄ってみましょうよ。というわけで、PCエンジン&PC−FXユーザーのための同人誌コーナーのはじまりはじまり〜。

PCエンジン、PC−FXのゲームを元にした同人誌、同人ゲームの紹介はもちろん、今まで同人誌なんて見たことも触ったこともない、同人誌即売会っていったいなぁに、通信販売ってどうやればいいの、といった初心者のための同人誌の世界あれこれもいっしょに紹介していこう。

なお右ページではこのコーナーで今後紹介していく同人誌を募集しているので、同人誌を作っている読者の方がいたら、ぜひ応募してみてほしい。ただ、応募してもらった同人誌は返却できないので了承のうえお送りください。

同人誌&即売会あれこれ

同人誌とは、いわゆる商品としてではなく作られた本のことだ。基本的に、営利目的で発行されている本（同人誌に相対する呼び方として「商業誌」という）とは違い、個人、もしくは仲間同士がサークルという単位で、あくまでも趣味で発行している。そのため、一部の大手サークルの同人誌以外は、普通の書店で手に入れることはできない（その同人誌を入手できる書店も、ごく一部に限られる）。そのため、同人誌がほしかったら、各地で開催されている「同人誌即売会」に足を運ぶか、通信販売という手段に頼るしかない。

同人誌即売会というのは、9月号、10月号でも紹介したコミックマーケット（通称コミケ）に代表される、コミックファン、アニメファンなど、創作活動を行っているファン同士の交流の場所である。1年に2回開催されるコミケ以外にも、東京では晴海国際見本市会場、大阪ではインテックス大阪などで開催される即売会やコミックシティなど、広い展示場で行われる大規模なものから、参加サークルのジャンルを限定して行われる小さなものまで、さまざまだ。

同人誌は、ゲームやアニメ、コミックの作品やキャラクタごとにジャンルが細かくわかれている。ほしい同人誌のジャンルが特定されている場合（お目当てのキャラや作品があるのなら）、参加サークル数の多い即売会（イベントとも呼ばれる）よりも、ジャンル特定のイベント（たとえば、ゲームだけのイベントなど）のほうが探しやすい。ジャンルが特定されているだけに来場するサークル参加者、一般参加者が少ないのだ。

○いちばんいいのは、直接イベントに足を運んで自分の目でお気に入りを探してくることだ。ちょっと大変だけどね。これは大盛況だった、今年の夏コミの風景

今月の同人誌

今月の同人誌は3冊。3冊とも通信販売が可能である。通信販売を希望する場合は、右ページの「通信販売のオキテ」を熟読のうえ申し込むこと。なお申し込み後3カ月たっても本が届かない、もしくはなんの連絡もない場合は郵便事故の可能性があるので、問い合わせてみよう。

剣客伝

価格	500円（送料190円）
ジャンル	天外魔境シリーズ
サークル名	シルクハット
発行人	国広佳子
問い合わせ先	〒447 愛知県碧南市堀方町3-85 国広佳子

コメント：はじめてのフルカラーで、気合いが入った1冊です。I、II、カブキ伝を描いています。II中心。

編集部解説：誰でも安心して読める天外魔境本。ギャグがメインで、絹のぶっとんでいる性格がGood。「ないすばでー」の阿国ネタには大笑い。

ぷよぷよアイランド

価格	500円（送料270円）
ジャンル	ぷよぷよ
サークル名	ぽんてりか
発行人	いけもとはるよ
問い合わせ先	〒607 京都府京都市山科区西野左義長町26-30 池本榛代

コメント：ぷよぷよ、魔導物語好きの5人が集まって作った合同誌です。もちろん健全。

編集部解説：いろいろな機種で出ているゲームだけあって、この本の内容も全機種対応。ルルーの出番がいちばん多いが、寝ぼけたシェゾが好きだ。

水霊小夜曲（ウンディーネ・セレナーデ）

価格	500円（送料190円）
ジャンル	声優
サークル名	CANARY
発行人	増田幸生
問い合わせ先	〒270-01 千葉県流山市前ヶ崎21-26 増田幸生

コメント：声優・冬馬由美を特集した第2弾。テーマは「思い出」、作品は『ガンダムW』、『スレイヤーズ』他。

編集部解説：冬馬由美の演じたキャラクタ中心の本。最後にある「冬馬由美・出演全作品リスト」がすごい。なお、冬の新刊は椎名へきるとのこと。

※10月号の95ページで紹介した『ゆかりちゃんのささやき』はサークル「電脳遊司」に委託して販売したものですが、電脳遊司とは関係ありません。連絡先である二橋氏は電脳遊司についてお答えできませんので、問い合わせはしないでください。／10月号の95ページで紹介したサークル曲曲兄弟達の『お兄ちゃんの、馬鹿ぁ!!』は通信販売を行っておりません。問い合わせはしないようにしてください。両サークルにはご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

同人誌大募集

同人フリーマーケットでは、みなさんの同人誌を募集しています。なお誌面のつごうで（とくに内容が成人向けの場合）掲載できない場合がありますので、あらかじめご了承ください。なおこのコーナーで紹介できるものは、内容がPCエンジン、PC－FXのゲームを元にした同人誌、もしくは声優を扱った同人誌に限ります。

★応募方法

下の応募用紙に記入のうえ、作品と一緒に下記のあて先まで送ってください。また一度に何作品送ってくださってもかまいませんが、作品1つにつき、下記の応募用紙を1枚添付（コピー可）してください。

・ジャンル

ゲーム同人誌である場合はゲーム名を記入してください。声優系同人誌の場合は「声優」でかまいませんが、下欄の「コメント・アピール文」のところに声優さんの名前を書いておいてください。

よろしくお願いします。

・通販の有無

通販が可能な場合は、送料も記入してください。不可の場合は、最短でも応募後2ヵ月はイベントで購入可能と思われるものをお願いします。また通販を郵便振替のみしか受け付けていない場合は、下欄の「コメント・アピール文」のところにその旨明記しておいてください。

・発行人

奥付けの発行人の名前。本名でもペンネームでもかまいません。

・サークル代表者氏名

かならず本名でお願いします。

・コメント・アピール文

作品へのコメントやサークルのアピールを記入してください。声優系の場合は、ここに声優さんの名前をお願いします。

なお郵便振替でのみ通販を行っている場合は、ここにその旨記入してください。通販希望者には、かならず1回問いあわせてもらうことになりますので、口座番号は記入する必要ありません。

送り先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16徳間書店インターメディア
PCエンジンFAN編集部『同人フリーマーケット』係

同人誌問い合わせ・通信販売のオキテ

●インフォメーションペーパー請求・在庫問い合わせの方法

以下のものを同封して、定型の封筒で送ること。封筒の裏には自分の名前と住所を忘れずに書いておく。

①用件を書いた手紙

感想の手紙とは別の便箋に書くこと。

②返信用の封筒

定型の封筒（長型４号が一般的）に80円切手を貼り、自分の住所と名前をあらかじめ書いたもの。なお一般的には自分の名前のあとに「様」をつけることはないが、同人誌関連の場合は自分で「様」をつけておくこと。

●通信販売の方法

ここで紹介する方法は、郵便小為替を用いた一般的なものだ。サークルによっては特別な方法を採用している場合があるので注意。

以下のものを同封し、定型の封筒で送ること。

①ほしい本のタイトルと冊数を明記した紙

どこでその本のことを知ったのか（この場合はＰＣエンジンＦＡＮを見て）も書いておくこと。できれば便箋を使用する。感想の手紙とは別に。

②本代×希望冊数に応じた無記名小為替

郵便局で購入できる。なお定額小為替は100円単位しかないので、10円単位の端数があった場合、そのぶんは切手で代用すること。小為替は紙などで包んで、封筒の外から透けて見えないようにしておこう。

③送料分切手×希望冊数

切手は便箋などに切れ目をいれてそこにはさむか、小さい袋などに入れてバラバラにならないようにすること。

⑤あて名カード

市販のタックシールに、自分の住所と名前を書いたもの。本が送られてくる時にそのままあて名として使われるので、名前の後には「様」までつけておく。なおタックシールが手に入らない場合は、縦５センチ×横７センチくらいの白い紙に同じように住所と名前を書き、裏全面に両面テープを貼ったもので代用も可能。

⑥連絡用の80円切手

在庫切れなどの時に為替返送に使われ、未使用の場合は本と一緒に送り返してくれる。

✂キリトリセン

同人誌紹介応募用紙

本のタイトル	ジャンル（　　　　）		
価格	円	通信販売の有無	可（送料　　　円）・不可
発行サークル名		発行人	フリガナ
サークル代表者氏名 （読者、問い合わせのあて名になります）	フリガナ	代表者連絡用電話番号 （編集部用、掲載しません）	☎
代表者連絡先住所 （掲載しません）	〒　　フリガナ		
通販問い合わせ用連絡先 （掲載します）	〒　　フリガナ		
コメント・アピール文			

PC ENGINE &PC-FX 最新 DATA BANK

7月29日から8月29日までの売り上げBEST10と、10月号読者アンケートハガキ1000通から集計した前人気、移植希望を掲載。中古ソフトの動向を交えて最新の情報をお伝えする。

月間売り上げBEST10

新作3タイトルがランク入りしたというものの、全体的にポイントは低迷している。『百物語　ほんとにあった怖い話』が1位になったのも、これに人気があったわけではなく、他がより売れなかった、というのが本当だろう。そんな中で、『アニメフリークFX Vol. 1』は出荷数が非常に少ないながらも、確実に売れている。市場の小さなFX、しかもユーザーを限定するタイトルにしては健闘したといえるだろう。

○PCエンジン久しぶりの推理アドベンチャー『プライベート・アイ・ドル』

○『アニメフリークFX』は、アニメおたくのハートをしっかりつかんだ?

7/29～8/29の新作

8/4　百物語　ほんとにあった怖い話
8/11　プライベート・アイ・ドル
8/11　マージャンソード　プリンセスクエスト外伝
8/12　アニメフリークFX Vol. 1

順位	前回順位	タイトル	ポイント	スペック表記
1	初	百物語 ほんとにあった怖い話	347	ハドソン/デジタルノベル '95年8月4日発売/6800円/スーパーCD-ROM²
2	3	天地無用！ 魎皇鬼	323	NECアベニュー/アドベンチャー '95年5月26日発売/8200円/スーパーCD-ROM²
3	初	プライベート・アイ・ドル	254	NECホームエレクトロニクス/アドベンチャー '95年8月11日発売/7800円/アーケードカード両対応
4	2	風の伝説ザナドゥII	224	日本ファルコム/ロールプレイング '95年6月30日発売/9800円/スーパーCD-ROM²
5	1	銀河お嬢様伝説ユナ2 永遠のプリンセス	152	ハドソン/デジタルコミック '95年6月30日発売/7800円/スーパーCD-ROM²
6	4	銀河お嬢様伝説ユナ	139	ハドソン/デジタルコミック '95年6月16日再販/6800円/スーパーCD-ROM²
7	5	空想科学世界ガリバーボーイ	106	ハドソン/ロールプレイング '95年5月26日発売/7800円/アーケードカード両対応
8	8	プリンセスメーカー2	92	NECホームエレクトロニクス/シミュレーション '95年6月16日発売/9800円/アーケードカード両対応
9	初	アニメフリークFX Vol. 1	72	NECホームエレクトロニクス/アニメ情報メディア '95年8月12日発売/6800円/PC-FX
10	10	天外魔境 電脳絡繰格闘伝	58	ハドソン/アクション '95年7月28日発売/8800円/PC-FX

読者の声 本誌アンケートハガキのフリースペースより抜粋

- 怖かった…。さすが稲川淳二だ（千葉県/Gクン）
- 話によって出来不出来に差がありすぎる（東京都/Wクン）
- 音楽が非常に良く、話を盛り上げていた（愛知県/Hクン）
- 1つ1つの話が短すぎると思う（埼玉県/Iクン）
- 100話も入れずに、1話1話の質を上げて欲しかった（熊本県/Wクン）
- 夜、1人で部屋の電気を消してやると最高（静岡県/Tクン）
- ひどい子供だまし。期待して損した（岩手県/Aクン）
- 心霊現象マップに、家の近所がのっていた（東京都/Sクン）

表の見方 ポイントは、㈱あくとをはじめ複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数をかけて算出したものです。また、表組内の前回順位は「初」が今月初めてチャートインした作品。「ー」が過去にランキングに登場し、前回ランキング内になかった作品を意味します。媒体のアーケードカード両対応は、スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応を示します。また、価格はすべて税別です。

前人気BEST10

残念ながら発売が延期されてしまったため、1位はまたもや『同級生』だ。なんと10ヵ月連続で首位をキープしている。再度の発売延期に、怒っている読者も多いことだろう。しかし、今号の付録を見ても分かるように、すでに遊べる段階まで仕上がっている。今回の発売延期も、より完成度を高めるためのスタッフのこだわりから来たものと思って、あと1ヵ月だけ我慢してほしい。

順位	前回	タイトル	得票	媒体	データ
1	1	同級生	574	PC	NECアベニュー 開発状況90%
2	2	同級生2	152	FX	NECアベニュー 開発状況50%
3	4	聖夜物語	129	PC	ハドソン 開発状況90%
4	3	天外魔境III NAMIDA	111	FX	ハドソン 開発状況10%
5	6	スチームハーツ	78	PC	テイジイエル 開発状況50%
6	10	DE・JA	66	PC	NECアベニュー 開発状況60%
7	ー	魔導物語I　炎の卒園児	63	PC	NECアベニュー 開発状況90%
8	8	Linda³	59	PC	NECホームエレクトロニクス 開発状況100%
9	5	銀河お嬢様伝説ユナFX	54	FX	ハドソン 開発状況10%
10	ー	ドラゴンナイト4	51	FX	NECアベニュー 開発状況50%

今月のPICK UP 同級生2

圧倒的人気を誇る『同級生』シリーズの第2弾。ゲーム性とシナリオは前作以上とも言われている。登場する女のコもそれぞれに魅力的で、本当に恋してしまいそうだ。

移植希望BEST10

上位はほとんど変わらず。全体を見回しても、初登場が1つだけと変わりばえのしない結果になってしまった移植希望ベスト10。その唯一の初登場タイトル、サターンの『魔法騎士レイアース』はコミック、テレビアニメとメディア展開されている人気作品をゲーム化したもの。テレビアニメ版のキャラクタデザインを行っているのが『プライベート・アイ・ドル』の石田敦子さんということもあり、順位を上げてきそうだ。

⊙アニメーションもふんだんに盛り込まれている『魔法騎士レイアース』

⊙次々と次世代機への移植が発表されている『ポリスノーツ』。FXは？

PCエンジン

順位	前回	タイトル	得票	データ
1	1	スレイヤーズ	151	バンプレスト／パソコン ロールプレイング
2	2	ああっ女神さまっ	129	バンプレスト／パソコン ロールプレイング
3	3	ポリスノーツ	116	コナミ／パソコン アドベンチャー
4	5	ぷよぷよ2	73	コンパイル／業務用 パズル
5	4	同級生2	67	エルフ／パソコン アドベンチャー
6	7	英雄伝説III　もうひとつの英雄たちの物語	66	日本ファルコム パソコン／ロールプレイング
7	8	ラングリッサーII	58	日本コンピュータシステム メガドライブ／シミュレーション
8	10	メルクリウス・プリティ	49	NECアベニュー／パソコン シミュレーション
9	5	アイドルプロジェクト	40	ケイエスエス／パソコン シミュレーション
10	初	魔法騎士レイアース	34	セガ／サターン ロールプレイング

PC-FX

順位	前回	タイトル	得票	データ
1	1	ああっ女神さまっ	155	バンプレスト／パソコン アドベンチャー
2	3	ポリスノーツ	98	コナミ／パソコン アドベンチャー
3	2	ときめきメモリアル	87	コナミ／PCエンジン シミュレーション
4	6	スレイヤーズ	64	バンプレスト／パソコン ロールプレイング
5	10	英雄伝説III　もうひとつの英雄たちの物語	51	日本ファルコム／パソコン ロールプレイング
6	4	ストリートファイターZERO	46	カプコン／業務用 アクション
7	9	闘神都市II	45	アリスソフト／パソコン ロールプレイング
8	8	天外魔境真伝	41	ハドソン／業務用 アクション
9	ー	メルクリウス・プリティ	36	NECアベニュー／パソコン シミュレーション
10	ー	ラングリッサーII	33	日本コンピュータシステム メガドライブ／シミュレーション

中古ソフトの動向

人気タイトルがズラリ並んでいるためか、今月は全体的に少々高めの値段になっている。そんな中、初期の出荷量が多かったためか、『銀河お嬢様伝説ユナ2』が3千円台と、お買得な値段で売られているぞ。

下の表のタイトルは、本誌7月号の月間売り上げベスト10に入ったもので、価格はすべてメッセサンオー（東京本店）のものです。　（9月10日現在）
（問い合わせ先）
株式会社メッセサンオー
☎03－3255－3451

タイトル	販売価格（税別）	買取価格（税込）
銀河お嬢様伝説ユナ2	3400円	1700円
風の伝説ザナドゥII	4600円	2300円
天地無用／魎皇鬼	4980円	2500円
銀河お嬢様伝説ユナ	4200円	2000円
空想科学世界ガリバーボーイ	4400円	2200円
あすか120%マキシマ	4980円	2500円
誕生　デビュー	1400円	700円
プリンセスメーカー2	2980円	1500円
プリンセスメーカー1	2400円	1200円
天外魔境　電脳絡繰格闘伝	4980円	2500円

アンケートに答えてゲームをもらおう!

読者プレゼント

ソフト合計60本

今月のプレゼント 各15名様

①Linda³
②スペースファンタジーゾーン
③将棋データベース棋友
④同級生

応募のきまり 次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号(①〜④)を1つ書き(記入欄はハガキ裏の右上)、下記のアンケートに答えて(回答欄はハガキ裏)50円切手を貼ってポストまで! 応募の締め切りは10月29日(必着)。当選者の発表は'95年11月30日発売の1月号でおこないます。

アンケート

1 あなたの学校(職業)を次の中から選び、該当する番号を書いてください。
1 小学校 5 専門学校
2 中学校 6 会社員
3 高等学校 7 その他
4 大学

2 あなたの学年を書いてください。あなたが学生以外なら0と書いてください。

3 あなたの年齢を書いてください。1ケタなら左のマスに0を書いてください。

4 あなたの性別を次の中から選んで番号を書いてください。
1 男 2 女

5 本誌以外によく読む雑誌を表1から16誌まで選び、該当する番号を書いてください。

6 あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表2から8機種まで選び、該当する番号を書いてください。

7 今後、購入を考えているパソコン、ゲーム機を表2から8機種まで選び、該当する番号を書いてください。

8 今号の記事の中でおもしろかったものを表3から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

9 今号の記事の中でつまらなかったものを表3から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

10 これから買おうと思っているPCエンジン、PC-FXなどのゲームを表4から2つ選び、3ケタの数字で番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

12 攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び番号を書いてください。

13 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
1 シューティング
2 アクション
3 ロールプレイング
4 アドベンチャー
5 シミュレーション
6 スポーツ
7 パズル
8 その他

14 今号の特別付録「同級生 まるごと攻略BOOK」について、あてはまる番号を1つ選んでください。
1 とても面白かった。
2 面白かった。
3 何も思わない。
4 面白くなかった。
5 つまらなかった。

15 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を1つ選んでください。
1 とても高いと思う。
2 少し高いと思う。
3 ちょうどいい。
4 まあまあ安い。
5 とてもお買い得。

16 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を2つ選んでください。
1 新作ゲームの記事が読みたかった。
2 巻頭の特集記事が読みたかった。
3 ウルテクが知りたかった。
4 読者ページが読みたかった。
5 新作ゲーム情報が知りたかった。
6 攻略の記事が読みたかった。
7 毎月定期的に購入しているので。
8 付録のポスターがほしかった。
9 『同級生』の付録がほしかった。
10 その他。

17 PC-FX本体についてあてはまるものを選び、該当する番号をすべて書いてください。
1 すでに購入済。
2 購入を予定している。
3 しばらく様子を見て検討。
4 購入予定はない。

18 次のPCエンジン周辺機器の中で所有しているものを選び、番号を書いてください。
1 PCエンジンマウス
2 メモリベース128(セーブくん)
3 マルチタップ
4 アーケードパット(アベニューパット6)
5 ファイティングスティックPC(ファイティングスティックマルチ)
6 なし

19 「でべろ」及び「PC-FXゲームアクセラレータ(仮称)」について、あてはまるものを次の中から1つ選び、該当する番号を書いてください。
1 値段に関係なく両方とも購入したい。
2 値段を検討した上だが、両方とも購入したい。
3 値段に関係なく「でべろ」を購入したい。
4 値段を検討した上だが「でべろ」を購入したい。
5 値段に関係なく「PC-FXゲームアクセラレータ(仮称)」を購入したい。
6 値段を検討した上だが「PC-FXゲームアクセラレータ(仮称)」を購入したい。
7 値段に関係なくどちらも購入する予定はない。

20 次のうちで、何かしている(しようとしている)ことがあれば、該当する番号をすべて書いてください。
1 今、ゲームのシナリオを書いている。
2 近い将来、ゲームのシナリを書いてみたい。
3 今、ゲームのプログラミングをしている。
4 近い将来、ゲームのプログラミングをしてみたい。
5 今、C.G.を描いている。
6 近い将来、C.G.を描いてみたい。
7 今、コンピュータミュージックを作曲している。
8 近い将来、コンピュータミュージックを作曲してみたい。
9 その他。

21 機種を問わず、年間に買う新作ゲームソフトの本数にあてはまる番号を書いてください。
1 ほとんど買わない
2 1、2本
3 3〜5本
4 6〜10本
5 11〜19本
6 20本以上

22 機種を問わず、年間に買う中古のゲームソフトの本数にあてはまる番号を書いてください。
1 ほとんど買わない
2 1、2本
3 3〜5本
4 6〜10本
5 11〜19本
6 20本以上

23 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を次の番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。
01 業務用
02 パソコン
03 メガドライブ
04 ファミコン
05 スーパーファミコン
06 サターン
07 スーパー32X
08 3DO
09 プレイステーション
10 その他

24 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPC-FXに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を上の番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。

25 さまざまなメディアの作品の中から、PCエンジン、またはPC-FXでゲーム化してほしいものがあれば、そのメディアを下の番号から選び、番号を書き、かっこの中にタイトル名を書いてください。
01 テレビアニメ
02 テレビドラマ
03 劇場アニメ
04 洋画
05 邦画
06 オリジナルビデオアニメ
07 Vシネマ
08 小説
09 コミック
10 その他

26 ハガキ表の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について5段階で評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

キャラクタ キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

音楽・効果音 BGM、効果音の完成度や、ビジュアルと相性度をチェック。

お買い得度 販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

操作性 キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

熱中度 ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

9月号プレゼント当選者発表(敬称略)

あすか120%マキシマ

北海道/布谷 泰彦・19歳 富 山/京極 智也・14歳 滋 賀/西山 泰幸・15歳
茨 城/飯島 宏昌・17歳 石 川/宮島 健次・15歳 京 都/藤中 克彦・22歳
埼 玉/鈴木 一正・17歳 山 梨/栗原 守・15歳 大 阪/河村 一也・23歳
東 京/須賀 文彦・17歳 静 岡/平野 滋久・25歳 兵 庫/田原 恒平・19歳
神奈川/中山 大輔・21歳 三 重/吉澤 寿・17歳 香 川/中井 美奈・19歳

同級生

福 島/大熊美智子・21歳 長 野/相馬 敦志・15歳 大 阪/松崎 大介・18歳
栃 木/津久井順紀・17歳 岐 阜/市川 秀謙・15歳 兵 庫/中滝 修司・16歳
東 京/小木 智文・15歳 静 岡/今澤 明正・27歳 岡 山/本郷 正美・26歳
新 潟/末武 美保・15歳 愛 知/石原 和義・20歳 広 島/吉田 浩士・25歳
富 山/山越 悟・16歳 滋 賀/池戸 篤史・15歳 山 口/豊田 幸広・37歳

スペースインベーダー ジ・オリジナルゲーム

北海道/北川 裕一・21歳 神奈川/矢崎 敏孝・27歳 愛 知/村松 広隆・18歳
宮 城/石井 康殻・17歳 富 山/西村 信彦・24歳 広 島/村上 京太・19歳
群 馬/平田 和久・26歳 石 川/藤立 敏弘・13歳 徳 島/喜多新一郎・15歳
埼 玉/小森 一枝・20歳 福 井/木越健太郎・18歳 熊 本/小山 直人・26歳
東 京/野見山雅史・20歳 岐 阜/足立 峰代・25歳 沖 縄/嘉陽 崇・21歳

百物語 ほんとにあった怖い話

北海道/松平 俊敬・16歳 神奈川/樋田 誠・22歳 鳥 取/浜上 拓也・28歳
岩 手/林 栄紀・18歳 新 潟/矢浪 正和・17歳 島 根/仙台 高志・19歳
群 馬/江口 利光・28歳 長 野/小池 華世・13歳 岡 山/原 克之・24歳
埼 玉/中島 勉・19歳 岐 阜/宇田三樹夫・19歳 香 川/亀嶋 清和・16歳
徳 島/鎌田 清隆・35歳 千 葉/伊藤 隆章・16歳 岐 阜/田辺 憲一・18歳

※1. 雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※2. 商品の発送は、当選発表後1〜2ヵ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承ください。

No.	表1　雑　誌　名
01	電撃PCエンジン
02	ファミリーコンピュータマガジン
03	週刊ファミコン通信
04	ゲームオン／
05	覇王
06	必本スーパー／
07	(勝)スーパーファミコン
08	The　スーパーファミコン
09	電撃スーパーファミコン
10	サターンFAN
11	セガサターン　マガジン
12	The　プレイステーション
13	プレイステーションマガジン
14	電撃プレイステーション
15	V　JUMP
16	LOGIN
17	コンプティーク
18	電撃王
19	3DO　マガジン
20	ネオ・ジオ・フリーク
21	マイコンBASICマガジン
22	ゲームブラスト
23	ゲームチャージ
24	ゲーム・ユウ・ツウ
25	Game Walker
26	ゲーメスト
27	ゲーメストEX
28	寿現夢
29	バーチャル・アイドル
30	コロコロコミック
31	コミックボンボン
32	月刊マンガボーイズ
33	月刊少年キャプテン
34	月刊少年エース
35	週刊少年サンデー
36	週刊少年ジャンプ
37	週刊少年チャンピオン
38	週刊少年マガジン
39	その他

No.	表2　機　種　名
01	ファミコン(ファミコンタイトラーを含む)
02	ツインファミコン／ディスクシステム
03	スーパーファミコン
04	ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ
05	バーチャルボーイ
06	ウルトラ64(仮称)
07	PCエンジン
08	CD-ROM^2
09	CD-ROM^2+スーパーシステムカード／スーパーCD-ROM^2
10	PCエンジンDUOシリーズ／DUO-R，DUO-RX
11	アーケードカード
12	PC-FX
13	メガドライブ／メガドライブ2／MEGA-JET／ワンダーメガ／ワンダーメガ2
14	MEGA-CD／MEGA-CD2
15	スーパー32X
16	セガサターン／Vサターン／Hサターン
17	ゲームギア
18	プレイステーション
19	3DO
20	NEO・GEO／NEO・GEO　CD
21	MEGA-JET
22	レーザーアクティブ+LD-ROMコントロールパック
23	レーザーアクティブ+MEGA-ROMコントロールパック
24	MSXシリーズ
25	PC-9801／8801シリーズ
26	DOS／V
27	マッキントッシュ
28	その他
29	何も持っていない
30	特に買いたくない

No.	表3　今号の記事
01	表紙
02	(特別インタビュー)アーツビジョン松田咲實社長
03	(特報)ボイスパラダイス
04	(PCエンジンファン特選)声優ファンに贈る10タイトル
05	(声優ホットライン)國府田マリ子Special
06	(ピックアップ・フレッシュボイス)氷上恭子
07	(新作情報)スペースファンタジーゾーン
08	(新作情報)スチームハーツ
09	(攻略大全オールディーズ)R-TYPE II
10	(攻略大全XX)Linda^3
11	(攻略大全XX)ザ・ティーヴィーショー
12	(攻略大全XX)真怨霊戦記
13	(攻略大全XX)あすか120%マキシマ　バーニングフェスト
14	(FX開発レポート)スーパーリアル麻雀PV
15	(FX開発レポート)アンジェリークSpecial
16	(FX開発レポート)キューティーハニーFX
17	(FX開発レポート)バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム
18	(新着特報直送便)聖夜物語
19	(新着特報直送便)DE・JA
20	(新着特報直送便)お嬢様捜査網／バザールでござーるのゲームでござーる／デッド・オブ・ザ・ブレイン／CSGレポート
21	(レインボープロジェクト)『銀河婦警伝説　サファイア』
22	(レインボープロジェクト)『ザナドゥII』スーパーテクニック
23	(レインボープロジェクト)『続　初恋物語』キャスティングクイズ
24	FXゲームアクセラレータのすべて
25	(コミックス)でべろんのクリエイターなぜなに講座
26	READER'S LAND
27	インフォスクラム
28	同人フリーマーケット
29	PC ENGINE&PC-FX DATA BANK
30	読者プレゼント
31	移植の泉
32	ときめき放課後クラブ　第7回
33	UL-TECH Wonder Land
34	新作発売カレンダー
35	(特別付録①)7周年記念カレンダー　國府田マリ子
36	(特別付録②)『同級生』まるごと攻略BOOK

No.	表4　ゲーム名
	……PCエンジン……
001	愛・超兄貴
002	あすか120%マキシマ　バーニングフェスト
003	アドヴァンストV.G.
004	姐（あねさん）
005	アルナムの牙　獣族十二神徒伝説
006	イースIV The Dawn of Ys
007	イースI・II
008	ヴァージン・ドリーム
009	エメラルド　ドラゴン
010	風の伝説ザナドゥ
011	風の伝説ザナドゥII
012	カブキ一刀涼談
013	餓狼伝説SPECIAL
014	機装ルーガII
015	銀河お嬢様伝説ユナ2　永遠のプリンセス
016	銀河婦警伝説サファイア
017	空想科学世界ガリバーボーイ
018	ゲッツェンディーナー
019	Go／Go／バーディーチャンス
020	3×3EYES　三只眼變成
021	ザ・ティーヴィーショー
022	Jリーグパワースタジアム
023	雀神伝説
024	将棋データベース　棋友
025	真怨霊戦記
026	スーパーシュヴァルツシルト2
027	スーパーリアル麻雀PVカスタム
028	スチームハーツ
029	スペースインベーダー　ジ・オリジナルゲーム
030	スペースファンタジーゾーン
031	スロット勝負師
032	聖夜物語
033	卒業II　ネオ・ジェネレーション
034	ソリッド フォース
035	誕生　デビュー
036	DE・JA
037	デッド・オブ・ザ・ブレイン
038	天外魔境II卍MARU
039	天外魔境　風雲カブキ伝
040	天地無用／　魎皇鬼
041	同級生
042	ときめきメモリアル
043	ドラゴンナイト&グラフィティ
044	ドラゴンボールZ　偉大なる孫悟空伝説
045	熱血レジェンド　ベースボーラー
046	バザールでござーるのゲームでござーる
047	美少女戦士セーラームーンCollection
048	百物語　ほんとにあった怖い話
049	ぷよぷよCD
050	プライベート・アイ・ドル
051	プリンセスメーカー1
052	プリンセスメーカー2
053	ボンバーマン　ぱにっくボンバー
054	マージャンソード　プリンセスクエスト外伝
055	魔導物語I　炎の卒園児
056	女神天国
057	メタルエンジェル2
058	もってけたまご
059	モンスターメーカー　神々の方舟
060	Linda^3
061	レッスルエンジェルス・ダブルインパクト　団体経営編&新人デビュー編
062	レニーブラスター
063	ロードス島戦記II
	……PC-FX……
064	ときめきカードパラダイス(仮称)
065	アニメフリークFX Vol.1
066	アニメフリークFX Vol.2
067	アニメフリークFX Vol.3
068	アンジェリーク　special
069	英雄志願（仮称）
070	お嬢様捜査網
071	ガールズ・オン・ザ・パーム・トップ
072	きゃんきゃんバニーDX（仮称）
073	キューティーハニーFX
074	銀河お嬢様伝説ユナFX（仮称）
075	紺碧の艦隊
076	上海　万里の長城
077	スーパーパワーリーグFX
078	スーパーリアル麻雀PV　FX(仮称)
079	鬼神童子ZENKI（仮称）
080	全日本女子プロレス　クイーンオブクイーンズ
081	続　初恋物語　修学旅行
082	卒業R
083	卒業IIFX
084	TEAM INNOCENT
085	チップちゃんキィーック／
086	天外魔境　電脳絡繰格闘伝
087	天外魔境IIINAMIDA
088	バウンダリーゲート　ドーター オブ キングダム
089	同級生2
090	ドラゴンナイト4
091	バーチャルインベーダー（仮称）
092	パチ夫くんFX　幻の島大決戦
093	バトルヒート
094	パワードールFX
095	ファイアーウーマン　纏組
096	ファーランドストーリーFX（仮称）
097	ブルー・シカゴ・ブルース
098	ペブルビーチの波濤（仮称）
099	ボイスパラダイス
100	麻雀（仮称）
101	麻雀悟空　天竺
102	負けるな／魔剣道Z
103	マスターズ　遙かなるオーガスタ3(仮称)
104	女神天国II（仮称）
105	ラスト・インペリアル・プリンス
106	ラスト・レベレーション（仮称）
107	リターン・トゥ・ゾーク
108	ルナティックドーンFX
109	レーシング（仮称）
	……LD-ROM^2……
110	GOKU
111	美リュージョンコレクション　坂木優子
112	美リュージョンコレクション　渡辺美奈代
113	メロンブレイン
114	UFO&E・T

アンケートに答えるうえでの注意

1. 記入はていねいに、しっかりと

回答はコンピュータ処理をしますので、マスからはみ出さないよう算用数字で記入してください。筆記用具は、黒でハッキリ読めるものを使用してください（ボールペンの赤や色鉛筆は不可）。

2. 数字は1つのワクに1文字

数字は必ず1ケタを1つのマスに記入するようにしてください。2ケタの数字は2マスで、3ケタの数字は3マスを使って記入してください。1つのマスに2ケタ以上の数字を記入しないでください。

悪い例：[ ][ ][10]　良い例：[0][1][0]

3. 間違えやすい数字に注意

コンピュータ処理するため、1は7と、4は9と間違えて読み取る恐れがあります。1はただのボウ線で、4は上を開けて書いてください。

悪い例：[1][4]　良い例：[1][4]

4. 郵便番号・住所・氏名は正しく、はっきりと

プレゼントが当選しても、住所や氏名などに不備があると賞品が発送できないことがあります。必要事項は正しく、ハッキリと記入してください。また、電話番号も必ず記入してください。

5. 移植希望のアンケート項目は正確に

シリーズものの場合は何作目かも記入してください。タイトルが似ていても、ゲームジャンルが違うものもありますので注意して記入してください。

ここまで見せます！画面写真独占公開

FX開発レポート

スーパーリアル麻雀PV FX（仮称）

『スーパーリアル麻雀』シリーズの最新作が、ＦＸへ移植決定。今回は、対戦相手となる女子高生３人組の素顔を紹介。過激なグラフィックシーンを公開するぞ。

FX CD-ROM

メーカー名：ナグザット
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：麻雀
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

開発状況：20％(9月20日現在)

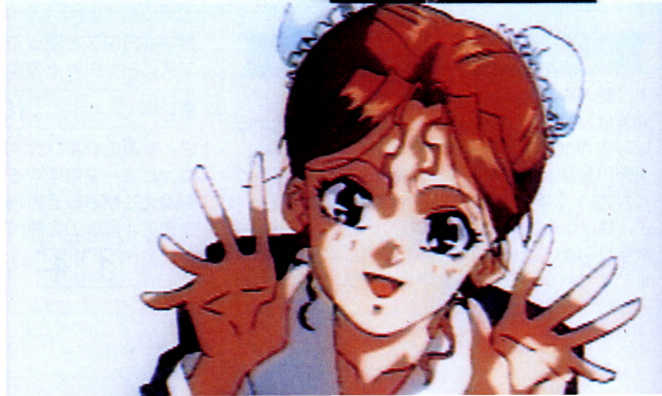
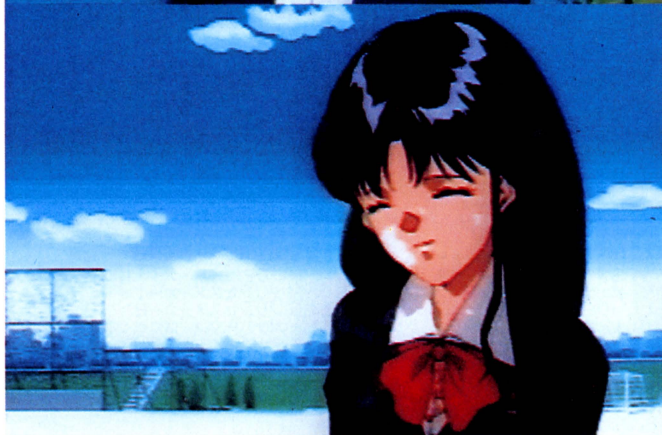
勝てば見られる？　過激グラフィックの数々

ついにというか、いよいよというべきか、ＰＣ－ＦＸに移植されることになった『スーパーリアル麻雀ＰＶ　ＦＸ（仮称）』。気になる中身はというと、業務用の完全移植はもちろんのことながら、ＰＣ－ＦＸならではといった演出も随所に盛り込まれているらしい。具体的な内容は今のところまだ分からないけれど、できたてのセクシーショットの数々を入手したので、さっそく紹介していこう。

↑おしゃれでかわいい女子高生たち

↑大胆に脱いでくれるのだ

↑けっこうきわどいポーズもあるらしい。もちろん勝たなければ見られないぞ

画面はすべて開発中のものです

遠野　みづき

こんがり焼けた小麦色の肌にショートカット。みづきは見た目そのままの元気バクハツ少女。休日にはスポーツをしたりキャンプに行ったりと大忙しなのだ。

そんなみづきだけに、脱ぎっぷりのほうもかなり大胆。パッと上着を脱ぎ捨てると、その下からは健康的な体が飛び出してくる。

⬆元気が弾け飛んでいるみづき。アウトドア大好きの行動派だ

⬆小麦色の肌が目にまぶしい。白いスキャンティに思わず目が…

はだけた胸元が…

⬆恥じらいの表情を見せるみづきを前に、視線は思わず胸元へいってしまう

そんなに見ないで…♡

⬆いよいよ最後の上着に手がかかる。何とも言えないみづきの表情が印象的だ

藤原　綾

見るからにお嬢様といった感じの綾。麻雀の腕前のほうはまだまだ初心者といったところだけれど、負ければしっかりと脱いでくれるのがウレシイ。恥じらい、顔を赤らめながら服を1枚1枚脱いでいく姿には、誰もが心をそそられてしまうことだろう。

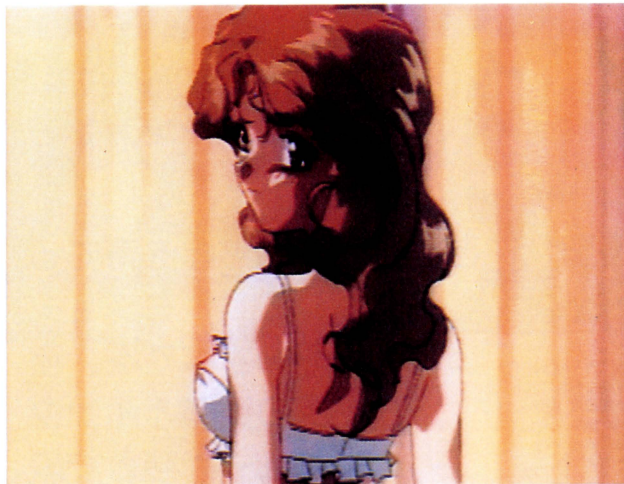
⬆正座でお出迎えをしてくれる綾。控えめな雰囲気がよく出ている

⬆いよいよ下着姿になり、思わず両手で胸元を隠してしまう

早坂　晶

台湾生まれの晶。そのせいもあってか（?）麻雀の腕前は3人の中では1番らしい。おしゃれには気を使っているようで、今時の女子高生って感じがピッタリ。

脱ぎっぷりは結構大胆だけれど、いよいよとなるとさすがに恥ずかしそうだ。

⬆私服姿もとってもキュート。2つのおダンゴがトレードマーク

⬆下着だけになりさすがに心細げな様子が伝わってくる

オープニングの極秘資料を公開しちゃう♥

アンジェリークSpecial

FX開発レポート

守護聖サマと♡になって惑星を育てるシミュレーション。そのすべてを、秘密の資料とインタビューで残さず教えてあ・げ・る！

FX CD-ROM
メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：12月
予定価格：未定
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし
開発状況：60％（9月18日現在）

最新情報を続々と入手。そのすべてを一挙公開！

前号でＦＸでの発売が明らかになった『アンジェリークSpecial』。今回は続報として、オープニングアニメーションなど、秘密の情報をあますところなくお伝えする。女のコたちの願いをかなえた設定に、ますます発売が待ちどおしくなることうけあいだ。

◐これが、極秘資料の数々だ。今回特別お見せしちゃうぞ

キャラの表情が豊かになった

スーパーファミコン（SFC）版の守護聖サマには、通常の顔、怒った顔、笑顔の3種類の表情があった。ＦＸ版ではアニメーションということもあって、さらに表情が豊かになっている。これに、耳もとでささやくような声が加わるというから、今から楽しみ。

守護聖サマが動きまくる！

今回、オープニングや主要なイベントシーンは、ほとんどアニメーションになることが決まっている。SFC版では、動く守護聖サマをミニキャラでしか見ることができなかった。しかしこれにより、FX版では麗しいお姿の守護聖サマが動くところを、タップリと拝むことができるのだ。きっと大画面テレビでプレイしたくなるぞ。

●告白シーンは、ますますドキドキしそうだね♡

●守護聖サマ同士の会話も、美しく仕上がる？

オープニングはこうなる!?

なんと、オープニングアニメーションのシナリオと絵コンテを極秘に入手した。そこで、シナリオの全貌と絵コンテの一部をここに公開する。その動きのよさは、開発スタッフの人たちからのお墨付。残念ながら、実際の画面を発表できるのはまだ先になるが、これらを見て楽しみに待っていてほしい。

●登場人物●

- 守護聖
  - ジュリアス
  - クラヴィス
  - ルヴァ
  - リュミエール
  - オリヴィエ
  - オスカー
  - ランディ
  - ゼフェル
  - マルセル
- 女王補佐 ディア

※アンジェリークとロザリアは、肖像でのみ登場する

PICTURE	NOTE	DIALOGUE	S	M
	ランディ 顔アップ	ランディ「女王陛下に 〜 どうする！」 ランディ「さあ、行くぞ」		
	ランディ、ゼフェルの腕を取り、引き起こそうとする。 ゼフェル、腕を、自分の方へ引きもどす。 ゼフェル ランディ こういう位置関係。	ゼフェル「あっ何すんだてめー！」		
	もめるゼフェルとランディ。腕をとり合っている。 困っているマルセル。2人をオロオロ見ている。	マルセル「やめてよふたりともー」 OFFで、ランディとゼフェルが云い合ってる 途中からマルセルも加わり F.O		
	テラスで3人を待っているルヴァとオリヴィエ。	ルヴァ「何をしているんですかね、3人とも…」		
	困った顔のルヴァと笑いとばすオリヴィエ。 オリヴィエ、急に真面目な顔になる。 4/4、手すりにおく。	オリヴィエ「きゃはは。どうせこんなもんだって」 オリヴィエ「…それより		

場面1　聖地　晴れた日の屋外

微風に揺れる木々の葉と小鳥のさえずり。
太陽が輝く空から緑の芝生にPAN。
木々越しに下の芝生を見下ろす。
芝生に寝転がってるゼフェルの足が見える。
ゼフェルに話しかけるマルセル。
のぞき込むマルセルのアップ。

マルセル　「ねえ、もう行かなきゃ。
とっても大事なお話があるって聞いたよ？」

ゼフェル寝転がったまま、

ゼフェル　「うっせーな、そんなモンはさぼっちまえばいいじゃねーか。」

困るマルセル

マルセル　「またそんなこと言って…」

そこにランディ登場！
足音に顔を上げるマルセルとゼフェル。

ランディ　「2人とも遅刻するつもりか!?」

ランディのアップ

ランディ　「女王陛下にお仕えする守護聖がそんなことでどうする！
さあ、行くぞ。」

無理やりゼフェルを引き起こそうとするランディ。

ゼフェル　「あ、何すんだ、てめー！」

もめるゼフェルとランディ。困るマルセル。

マルセル　「やめてよ、2人とも！」

場面2　宮殿のテラス

聖地、女王のテラス。
ゼフェルたちを待っているルヴァとオリヴィエ。
オリヴィエは手すりにひじをついてよりかかっている。

ルヴァ　「何をしているんですかね。3人とも…」

困った顔のルヴァと笑い飛ばすオリヴィエ。

オリヴィエ　「きゃははっ、どうせこんなモンだって！」

オリヴィエ、少しシリアスな顔になって、ルヴァのほうに向き直り、

オリヴィエ　「それより、なんなのさ？
こんな急に、守護聖全員に呼び出しだなんてさ。」

ルヴァのアップ

ルヴァ　「いや、まあ、それはですねぇ…」

場面3　星の間

女王の宮殿、守護聖たちの集う「星の間」。
手前に後ろ姿のジュリアス、リュミエール、オスカー。
円形の部屋の中央に立つディア。
ジュリアスのアップ（真正面）とその奥のオスカー。

ジュリアス　「そうか、ついに見つかったのだな。
次期女王候補と例の惑星が。」

オスカー　「女王候補と惑星？　それは一体…」

ディアのバストショット

ディア　「候補が2人あがっているのです。
そのどちらかを次期女王と決めるにあたって、
惑星を育てる試験を行おうと陛下はお考えです。」

リュミエール、静かに

リュミエール　「私たち守護聖の力を正しく使いこなせるかどうか、
その惑星で試させるという試験なのですね。」

オスカー、ディアに対して正面に向き直り（姿勢を正して）、

オスカー　「それで、次期女王候補の2人とは？」

ディア、少し杖を掲げて、

ディア　「ええ。1人はロザリア・デ・カタルヘナ。」

パネル（天井の一部）にロザリアが表示される。ディアの声が重なる。

ディア　「女王や守護聖を多く出した名門貴族カタルヘナ家の出身で、
彼女自身も女王候補として非常に優秀な素質を持っています。」

その隣の未表示のパネルにパンして、ディアの声を重ねる。

ディア　「そしてもう1人は…」

場面4　クラヴィスの執務室

机上に並べたカードに手を伸ばすクラヴィス。
カードをめくる手がふと止まる。
傍らの水晶球の中にぼんやりと金髪の少女（主人公）が浮かぶ。
クラヴィス（アップ）やや眉をひそめて、

クラヴィス　「金の髪の女王候補…か。」

※画面写真はすべてスーパーファミコン版のものです

知りたい部分を完全網羅 独占インタビュー決行！

気になる『アンジェリークSpecial』の新しいネタや開発秘話を入手すべく、開発元の株式会社光栄と、発売元のNECホームエレクトロニクスに独占インタビューを敢行。今回快く取材に応じてくれたのは、光栄からルビーパーティーさん（開発スタッフ。諸事情により本名は秘密）と高津弘樹さん、そしてNECホームエレクトロニクスから桑原秀夫さんの３名。『アンジェリークSpecial』に関するいろいろな話を包み隠さず教えてくれたぞ。

女性スタッフが中心となって『アンジェリーク』を企画しました

——まず、スーパーファミコン（以下、SFC）版の『アンジェリーク』についてなんですが、女性向けのゲームを作ろうと思ったきっかけは何だったのでしょうか。

ルビー：女性ユーザーというのはたくさんいらっしゃると思うのですが、この女性ユーザーがやってみて、本当におもしろいゲームというのは、実は少ないのではないかと思ったのです。さらに、女性でもできるゲームはあるけれど、やりたいというゲームはあまり存在しなかった。そこで、女性ユーザーがやってみて本当におもしろいというゲームを作れば、彼女たちに満足してもらえるのではないかと思ったのです。いままでにないパターンのソフトでもありましたので、それじゃ、やってみようか？　というようなことで開発しました。

高津：女性のゲーム市場というのはあまりなかったので、ハードも含めてゲームというものを女性にも浸透させていきたかったんです。

必ずしもゲームは男性だけのものではないのですが、やはり男性向けのものが多く出まわっています。そこで、女性を対象とした形でゲームを作ろうと思ったわけです。

——光栄さんにしては、異色のゲームといった感じですが。

高津：ええ。話し合いはかなり難航しましたね。最初の企画が出てから、だいぶ様変わりもしましたし、各部署の話し合いの場では激論が交わされていたようです。

——開発スタッフには、どのくらい女性がいらっしゃったんでしょうか。

ルビー：メインの人間は、すべて女性を配置しました。そのサポートで男性社員が入ることもありましたが、決定権はすべて女性が持っていました。

高津：女性向けのゲームなので、女性にしかわからない感性を優先したかったんです。「男性の介入は許さず」といった感じで（笑）。

——セリフなんかも女性陣が考えたのですか。

ルビー：基本的にはそうですが、いろいろなところから意見を求めました。男性社員からは「これは決めゼリフだから、ぜひ使ってくれ」というのもありました（笑）。

（編集部注・これらの決めゼリフは、おもにオスカー様、ランディ様に反映されたそうです）

『アンジェリークSpecial』の裏話で盛り上がる。このあと、個人的に守護聖サマの攻略法などを聞く編集部員の姿もあった…

アニメーション部分は、本当にいい出来です

——次はFX版についての質問なんですが、今回、特に『アンジェリーク』を移植しようと考えたきっかけを教えてください。

桑原：現在FXは、アニメ戦略というものを打ち出していまして、これには俗にいわれている「ギャルゲー」というものが多いわけです。またアイドルコミュニケーションという分野を強化しているんですけれども、それもやっぱり男性向けになってしまう。そこで、幅広いユーザーにFXを楽しんでいただくためには、女性向けのものが必要であり、それには『アンジェリーク』が一番だと考えたのです。動画再生能力は一番と自負しておりますし、声も入るということで。また、会社にハガキがくるんですよ。「声優さんは、ドラマCDと同じ人にしてください」とか「FXで『アンジェリーク』が出るなら、ハードごと買います」というぐあいに。熱狂的なファンがたくさんいらっしゃるんですね。そこでこれは、ハードを引っ張っていってくれるソフトだなと思いましたので決定しました。ウチもがんばってやっていきたいと思っています。

ルビー：SFC版のアンケートを見ましても、「次は必ず声を入れてほしい」とか「守護聖サマの動くところが見たい」といったものが非常に多かったんですね。そこで、やっぱり動画再生能力に優れているFXが、『アンジェリーク』に適合しているんじゃないかと思いまして。こちらも楽しみにしているんですよ（笑）。

株式会社　光栄
E&E事業部　ソフトウエア1部　チームリーダー　**ルビーパーティーさん**
『アンジェリーク』開発の中心人物。諸事情によりうしろ姿のみの登場

株式会社　光栄
SP本部　デザイン部　SP課　チームリーダー　**高津 弘樹さん**

光栄の顔ともいえる広報担当。守護聖サマグッズの実現は彼の手に…

現在光栄から発売されている、『アンジェリーク』関連グッズの数々。やっぱり、守護聖サマグッズも実現させたい♡

——ＦＸに移植する際、一番力が入っている部分はどこですか。

ルビー：やはり、なによりもキレイなアニメーションですね。現在アニメーション部分を制作中で、出来上がっているシーンもいくつかあるんです。私は、かなり厳しくチェックをするつもりで、アニメを制作している会社へ行ったのですが（笑）、もうノーチェックでいいほどすばらしい動画が上がってきています。これは、楽しみにしていただいてよろしいかと思っています。

——オープニング以外にもアニメーションが入るんですよね。

ルビー：そうですね。みなさんが、たぶん一番楽しみにしていると思われる恋愛イベントがありますが、そこには、アニメーションをたっぷりと入れました。また、新仕様でイベントを用意しているのですが、そこにもアニメーションをたっぷり使っておりますので、見応えは十分かと思います。どうか期待していてください。

年内には発売したい。楽しいオマケも検討中です

——音声は、通常のゲーム画面でも聞けるのでしょうか。

ルビー：メッセージ量がかなりありますので、すべてを音声にすることはできなかったんです。でも、守護聖の部屋へ行ったとき、親密度によって6段階にメッセージがかわるんですが、その部分はちゃんと音声を入れました。ここぞという場面をピックアップして、音声が出るようにしてあります。

——ところで、8月にあったコミックマーケットに『アンジェリークSpecial』のコーナーがありましたよね。

桑原：あのとき、守護聖の等身大カットアウトを制作して展示していたんですが、「ぜひ譲ってください」という人が殺到して、取り合いになったんですよ。

——守護聖のグッズなんかを作る予定はないんですか。

高津：いまのところはありません。でも、いいかもしれませんね。

——ＦＸ版では、取扱説明書も凝った作りになるのでしょうか。

桑原：そうですね。凝らなくてはいけませんね（笑）。

ルビー：ビジュアル面をばっちり盛り込んだものにしたいと思っています。

——何かオマケのようなものをつけたりする予定はありますか。

桑原：それはやりたいと思っています。どうなるかははまだわかりませんが。

——キャスティングは、すべて決定しましたか。

ルビー：現在発表されている人たちで決定です。

（キャスティング
ジュリアス　：速水奨
クラヴィス　：塩沢兼人
ルヴァ　：関俊彦
リュミエール：飛田展男
オスカー　：堀内賢雄
オリヴィエ　：子安武人
ランディ　：林延年
ゼフェル　：岩田光央
マルセル　：結城比呂
ディア　：田中敦子
ロザリア　：三石琴乃）

アンジェリークだけは、プレイヤーということで、しゃべりません。

——ＦＸへの移植は、どのくらい進んでいますか。

桑原：年内に発売を予定しているので、それにあわせて結構できています。

ルビー：50％から60％といったところでしょうか。

——発売予定は年内ですか。

桑原：はい。12月を予定しています。期待していてください。

NECホームエレクトロニクス
パーソナルプロダクト事業部　ソフトウェア推進部　**桑原 秀夫さん**

ＦＸ版を、より楽しいものとして売り出すため日夜働き続ける広報マン

基本システムと
メインキャラのビジュアルに迫る

FX開発レポート

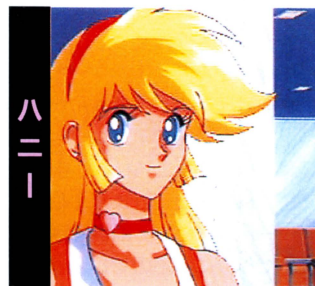
CUTEY HONEY キューティーハニーFX

美少女戦士アニメの決定版「キューティーハニー」がFXで華麗に登場。気になる基本システムを公開しよう。

キュートなパートナーと共に小島の難事件を解決せよ!!

人気アニメの「キューティーハニー」が、アドベンチャーゲームになって登場。プレイヤーは私立探偵という設定で、アウストラルアイランドで鮎川みずえが失踪した事件の探索を依頼される。この失踪事件の謎を解くことが目的。敵と遭遇したときのみ、①ボタンを連打して戦うといったアクション的要素も含まれている。そして、プレイヤーのパートナーになるのがハニーと美紅の2人だ。ストーリーの展開で、どちらかと共に行動していく。今回は、アドベンチャーの部分をクローズアップした。

⬆プレイヤーは腕利きの私立探偵になる

⬆失踪事件の謎を解くため、怪しい場所へ行き情報を集めていく

⬆敵にあった場合、変身して戦ってくれる心強いパートナー

⬆島で一番最初に出会う。ゲームの序盤は彼女といっしょに行動する

FX CD-ROM

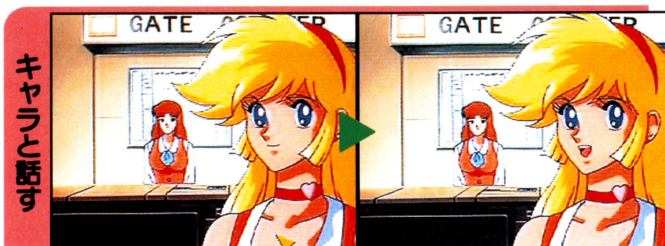
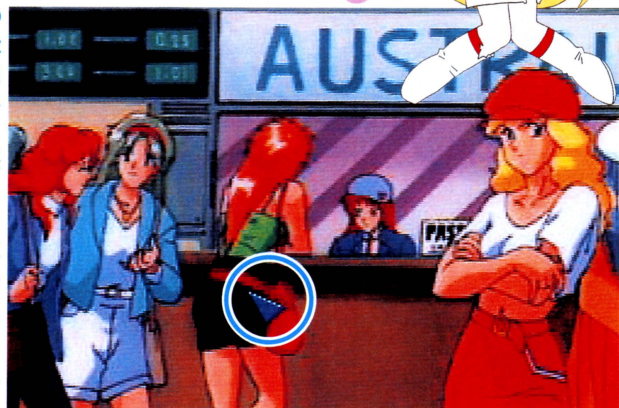
メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定:11月10日
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:アドベンチャー
継続機能:コンティニュー
その他:なし

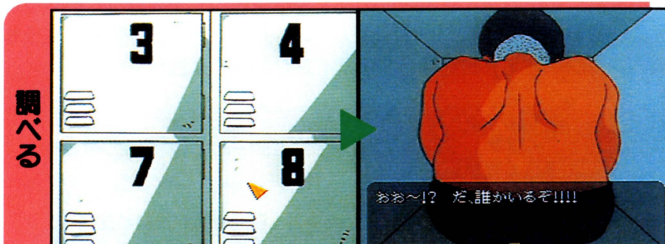
開発状況:90%(9月5日現在)

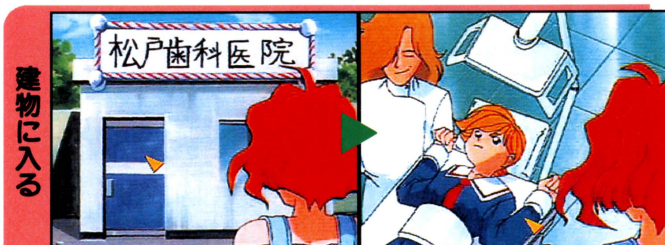
カーソルを自在に操って たくさんの情報をつかめ

画面内のカーソルを動かして気になる部分をクリックすると、キャラと話したり、調べたりできる。この操作を繰り返して、情報を集めるのだ。また、アウストラルアイランドは5つのゾーンで構成され、全体マップで各ゾーンをクリックすることにより移動できる。

丸で囲んだものがカーソル。女の子のお尻を調べれば重要な情報が…つかめるわけない

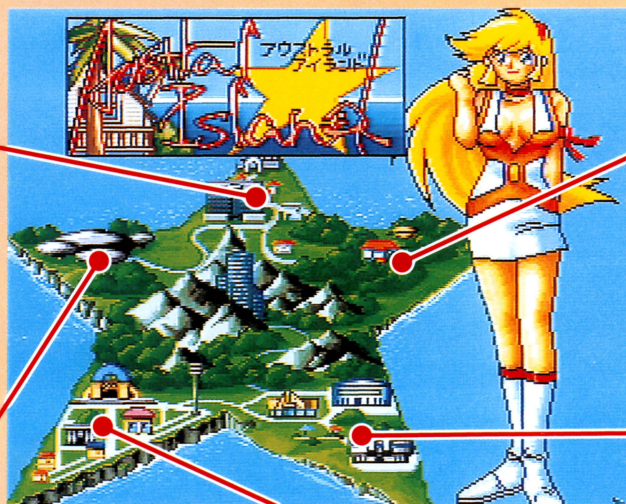
キャラと話す

ハニーをカーソルでクリックすれば、ハニーのかわいい声が聞ける！

調べる

8番のロッカーを開けたら、ハダカの男が！　こんなところで何してるんだ

建物に入る

別に歯なんか痛くないけど、情報集めのために歯医者に入ることだってある

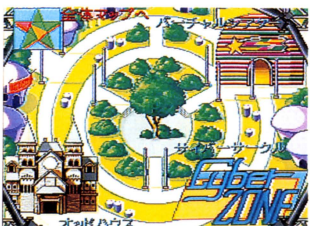
アウストラルアイランドのすべて

リゾートゾーン

アウストラルアイランドの顔ともいえるゾーン。玄関口のウェルカム・ゲートでは各ゾーンや施設、イベントについての情報がわかる。

エコロジーゾーン

プレイヤーや美紅は、ここにあるコテージに宿泊している。自然がいっぱいでほのぼのしたゾーンだが、中に入れないゲストハウスは怪しい。

サイバーゾーン

映画の世界を疑似体験できるバーチャルシアターや、4次元空間のようなオッドハウスなど近未来的な施設がそろっている。

エンターテイメントゾーン

大スターがよく訪れるコンサートホールや、水着コンテストが行われるイベント会場がある。また、他の施設とはちょっと異質なダミアの占い館には、何か秘密がありそうだ。

スポーツゾーン

このゾーンの目玉は、ハニーや美紅の水着姿を拝めるプールだ。そしてコロシアムでは、女性だけが参加できる格闘技大会が開かれる。

ビジュアルを交えて、キャラの魅力を紹介！

なんといっても、このゲームの魅力は個性的なキャラだ。ここでは、ＦＸ版のオリジナルキャラ、藤原美紅と鮎川みずえを筆頭に、アニメでおなじみのハニーや団兵衛のプロフィールを紹介する。また、かつてハニーの宿敵だった、悪の組織パンサークローの主要人物も登場する。どうやら、今回の失踪事件のカギを握っているらしい。パンサークロー側のキャラもセクシーで見逃せないぞ。

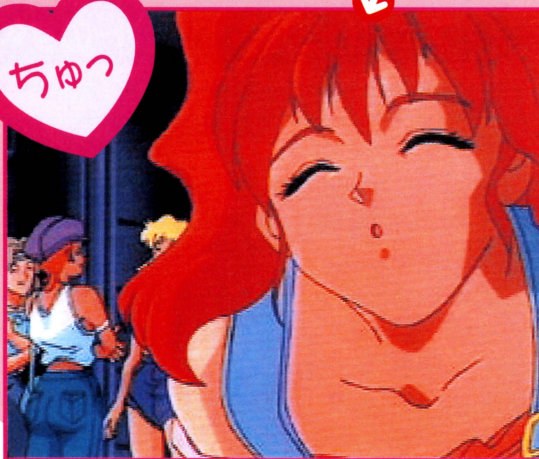
わがままな娘だけど、アップで迫られると断れない

藤原美紅

B82・W58・H84／20歳
声優・岩男　潤子

アウストラルアイランドで一番最初に出会う女の子。明るい性格だけどちょっとわがままなところも。１人で旅行に来たものの心細いらしく、いっしょに行動することになる。だが、調査を進めていくうちに失踪事件に巻き込まれてしまう。

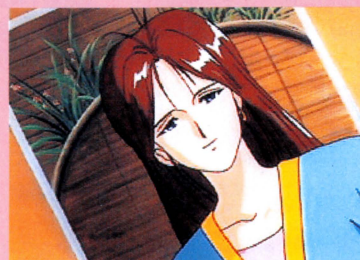
足手まとい？ それでもあなたと一緒に行きたいの

占い館に連れていくと、こんなに感激してくれる。よかったよかった

うおお！　いきなりキスされた。いまどきの若い娘はも〜

いっしょに連れていくことをＯＫしただけでこの喜びよう。素直なことはいいことですな♡

鮎川みずえ

B84・W53・H86／19歳
声優・高田　由美

アウストラルアイランドを出港したのを最後に失踪してしまう。プレイヤーは、みずえの両親に探索を依頼されたのだ。

おしとやかで美人の娘が行方不明なんて…。ああ、変なめにあってなければいいけど

ウハウハの変身シーン♥

変わるわよ！

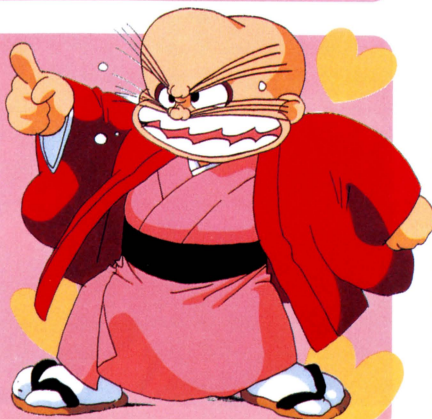
如月ハニー

B??・W??・H??／17歳
声優・根谷　美智子

如月博士によって造られた、おなじみのスーパーアンドロイド、ハニーちゃん。敵と遭遇してバトルになると、さまざまな姿に変身する。変身のパターンは、キューティーハニー、コマンドハニーなど4種類あり、変身シーンは鼻血もの。アウストラルアイランドに渦巻く魔界の波動を感じとり、島へ潜入してくる。そこでプレイヤーと出会い、失踪事件の調査に協力してくれる。かわいいだけじゃなく、頼りになるパートナー。

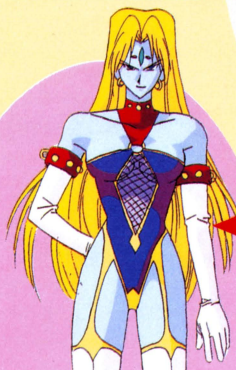
早見団兵衛

声優・富田　耕生

ハニーのよき理解者で、口うるさい年齢不詳の老人。ハニーと共に島の調査に来ている。本当は格闘技の達人で、めちゃくちゃ強いらしい。ハニーがピンチに陥ると団兵衛が助けに来るというが、本当か…？

怖いけど色っぽい♥おねえサマたち

●シスタージル

声優・松岡　洋子

ハニーのライバルで、悪の組織パンサークローの大幹部。かつて、ハニーの空中元素固定装置をめぐって闘ったことがあるが、敗れてしまった。失踪事件も彼女の仕業なのか？

この大胆な格好をしたお姉さんは、ハニーが一番最初に戦うことになる相手。実は、ある人物が魔女化された姿である。アウストラルアイランドで失踪した少女は、みんなこのような魔女にされてしまうのか。そうなると、一日も早く事件を解決しなければならない。

倒すには惜しいナイスバディだ!!

練り込まれた世界観に注目！

BOUNDARY GATE

バウンダリー ゲート

ドーター オブ キングダム

美しいビジュアルシーンばかりが先行していたけれど、今回は世界観に関する情報の入手に成功。謎に満ちた世界について詳しく紹介していこう。

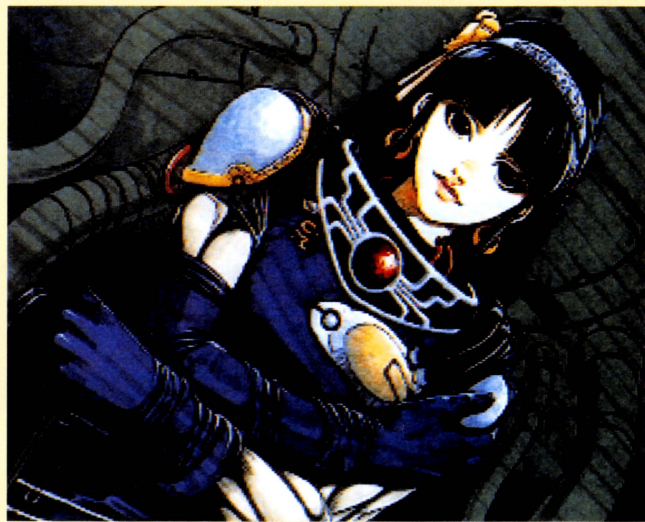
FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：12月予定
予定価格：未定
ジャンル：ロールプレイング
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

開発状況：70％（9月8日現在）

ドーター オブ キングダム（王国の娘）とは？

サブタイトルである「ドーター オブ キングダム」を直訳すると、「王国の娘」となるけれど、どうやらこの「王国の娘」というのが、この世界の最も重要な存在の1つであるらしいのだ。先々月号でも紹介したけれど、下の写真の人物が「王国の娘」その人であるかは不明だけれど、最重要人物であることは間違いなさそうだ。

➡王国の娘の名はキラル。はたして彼女がキラルなのか？

「モータルグロウ」を中心とした特殊な世界を検証

モータルグロウとは、『バウンダリーゲート』における中心的な地域（国）の名前。ここでは、ゲームストーリーの上でも中心的な存在であるこの地域に暮らす人々の様子を解説。モータルグロウの歴史なども紹介していくぞ。

かすかに城が見えるアンブローズの町

時代背景・世界の成り立ちは？

モータルグロウには、国王や貴族（主に地方を治める領主）といった勢力以外に、宗教を統べる魔導聖堂、古の知識を守る知識聖堂といった支配階級が存在している。これらは辺境地域などにも幾つかあるが、首都アンブローズにそれぞれある「中央」が、それらを統べる存在になっているようだ。魔導聖堂や知識聖堂では、魔導士や学者と呼ばれる人たちが日夜それぞれの研究に没頭しており、主人公パーティの１人であるリスプは辺境にある知識聖堂出身らしい。

領土内には町もある

この先にあるものは？

人々の生活・文化水準は？

人々の生活を支える産業の中心は農業。モータルグロウでは、首都アンブローズの近くにある鉱山の町ロードダールで鉄が取れるため、農耕機具をはじめ武器や防具は鉄によって作られている。日常の生活に必要なエネルギーは石炭によって賄われており、暗闇を照らす明かりにはランプやたいまつなどが使われている。

ところが、魔導士たちのなかには電気をエネルギーとして利用しているものがいるらしい。これらの電気の存在は一般の人々にも知られているようだが、電気がいったいどんな原理で作られているのかまでは明らかにされておらず、電気も魔導士たちが使う魔法の一種と見られているようである。

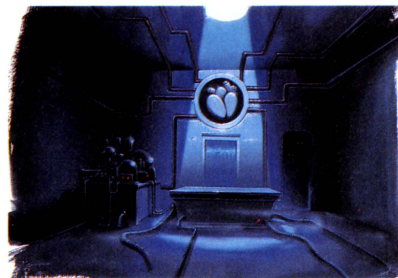
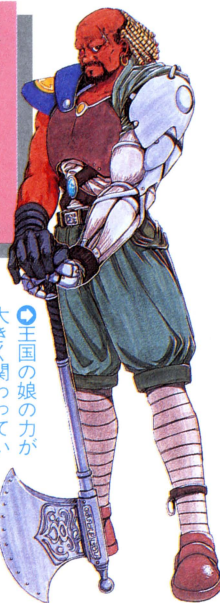
昼は田畑で汗を流し、夜は酒場で一日の疲れを癒す。人々の生活はいたって質素そのもので、イメージ的には、地球の「中世」時代に近いものがあるようだ。

旅人たちが疲れを癒す宿屋

唯一の娯楽場？　酒場の風景

ガイコツまである雑貨屋

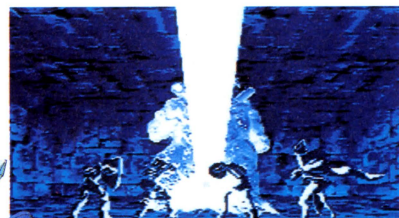
突出した医療技術の謎

「中世」時代に近い文化水準ながら、医療技術だけが異常に発達しているのがこの世界の特徴。主人公パーティの一人、グレイストーンも腕と右目は、本物以上に機能する人工物である。これらの技術はお金さえあれば誰でもその恩恵を受けることができるらしい。

戦士グレイストーン

王国の娘の力が大きく関わっているらしい

これが手術室なのだろうか？

特殊な魔法体系とは？

魔法を体得するには魔導聖堂や知識聖堂に入るしかなく、独学で会得するのはほとんど困難。というのも、魔法に使うエネルギーはこの世界とはまったく違う次元の世界で発生しているため、その原理を知らぬ者には使いこなすことができないのだ。

「ゲートの力がこの世界の源なのです」ある学者のこの言葉こそが、魔法の原理の秘密を解き明かす鍵となっているのだ。

魔法使いメリッサ

限られたものだけが使うことができる魔法。パーティにとっても大きな戦力になる

攻撃系魔法は主に雷撃と炎を用いる

人々とモンスターたちとの複雑怪奇な関係

RPGにおけるモンスターはボスキャラ以外、経験値やお金稼ぎのためのやられ役に過ぎないけれど、『バウンダリーゲート』におけるモンスターは、サイドストーリーともいえるような細かな設定がなされている。今回はその中からいくつかを紹介していこう。

恐怖の的となっているモンスター

人々の記憶に眠るモンスターたち

モータルグロウはもとより、世界中どこを探してもモンスターと呼ばれる生物は現在存在しておらず、人々の記憶や伝承の中にだけ生きているもの、というのがこの世界におけるモンスターだ。

そんな伝承の中の1つに「ロードダール災厄」というものがある。今を去ること数百年の昔、鉱山の町として栄えつつあったロードダール周辺を断続的な地震が襲った。坑内で作業中であった人々はいったん避難したが、その後10数人の調査隊を組織し坑内へと降りていったが、全員が行方不明となってしまった。

人々が目撃した「化け物」の1体は、獅子の体、コウモリの翼、尻尾は蛇という姿で、人語を話す能力があったという。なお、その伝承には「化け物」の名前は「カリュック」と記されている。

カリュック

人々を恐怖に陥れた怪物。この姿で言葉を話す

モンスターたちを封じ込めるための封印だったが…

魔法によって産み出された異形の物たち

平和なアンブローズの町に不穏な噂が流れている。それは新しく即位した王が隣国と戦争をするのではというものだ。それまでは、治安維持程度の規模でしかなかった軍隊を突然大きくしようとしているらしいのだ。ところが、肝心の兵をまったく雇わず、兵をどこから調達しようとしているのかいぶかしむ声が上がっているらしい。

ある酒場にて

「新しい国王のやり方は強引だよ」
「軍を大きくして戦争でも始める気かな」
「いったいどこから兵士を調達してくるんだ」

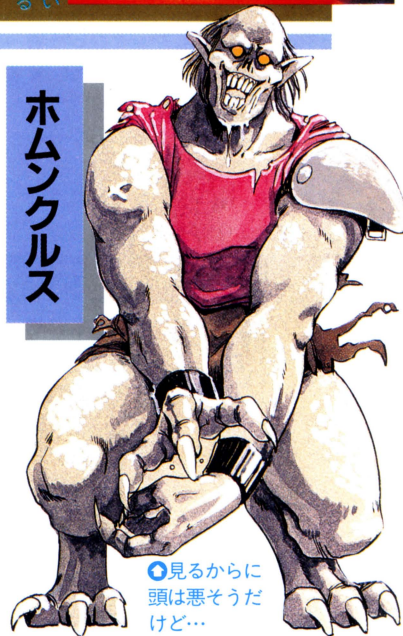
酒場は情報の宝庫。いろいろな噂話を聞くことができる

勢力拡大のための尖兵

軍隊の増強のために作られたと噂されているのが、右のホムンクルス。魔導聖堂の魔導士たちが、禁断の秘技を用いて作ったといわれるソルジャー型のモンスターだ。

これらのモンスターで軍隊を組織して，世界制覇へとモーダルグロウが動きだそうしているのか？

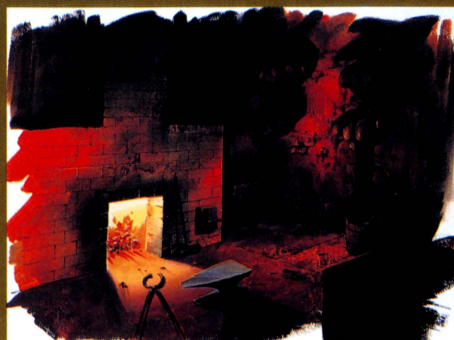
人間に近い姿のものが多いらしい

ホムンクルス

見るからに頭は悪そうだけど…

ある鍛冶場にて

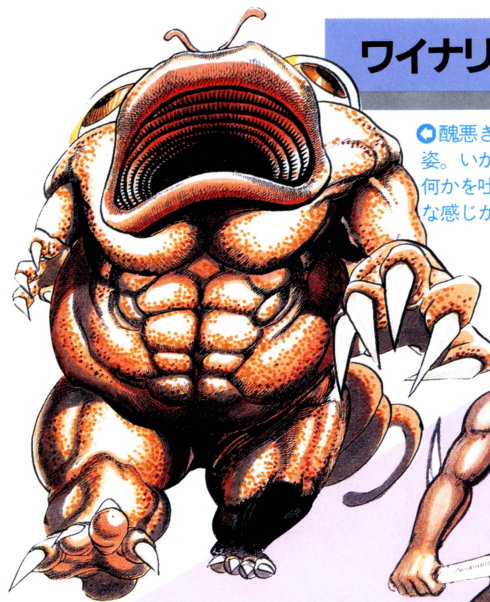
鍛冶屋
「城から大量の注文が来てるんで大忙しだ」

鍛冶屋見習い
「こんなにでかいヨロイをどうするんだろう」
「とても普通の人間用だとは思えないよ」

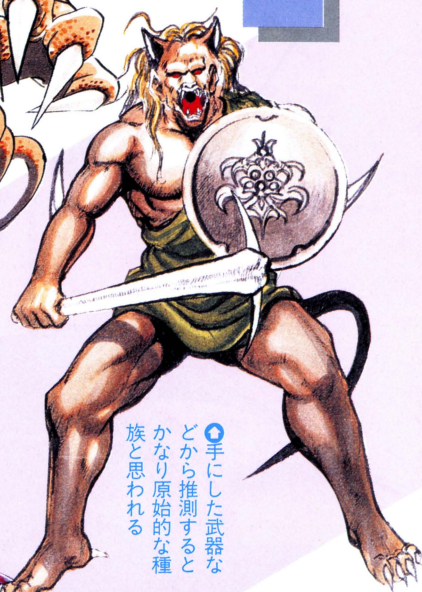
どうやらソルジャー型モンスターたちのヨロイのようだ

次元の門をくぐり抜けた意識生命体

かつて人々を苦しめた「カリュック」などのモンスターはたちは門（ゲート）と呼ばれる穴を通ってきた異次元のモンスターたちだった。門はその後、知識聖堂の学者たちの手により封印され、モンスターたちもその姿を消し去っていった。ところが、長い年月の末に封印もついにその効力を失い、この世界と異次元世界とを結ぶ門が開いてしまったらしい。

「ロードダールの災厄」。その悪夢が再び平和なモーダルグロウの地に降りかかろうとしている…。

見るからにおぞましい姿のモンスター。異次元世界の住人だ

ワイナリー

醜悪きわまりない姿。いかにも口から何かを吐き出しそうな感じがする

ゴブリン

手にした武器などから推測するとかなり原始的な種族と思われる

ジヌ

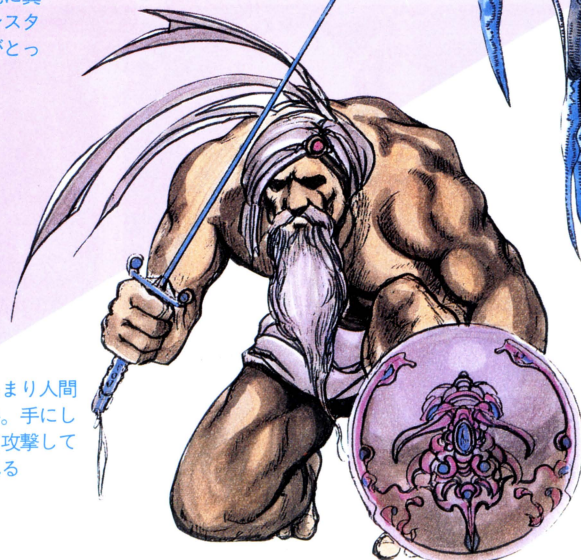
老人の首だけという姿のモンスター。魔法も使えるらしい

リプヨン

蛇の髪の毛に翼を持ったモンスター。三つ目がとっても不気味

ロデス

見た目はあまり人間と変わらない。手にした剣を使って攻撃してくると思われる

創刊7周年記念「レインボープロジェクト」の最終プロジェクト発進!!

銀河婦警伝説 サファイア

アーケードカード専用

メーカー名：ハドソン
発売予定日：11月24日
予定価格：6800円(税別)
ジャンル：シューティング
継続機能：コンティニュー
その他：マルチタップ対応(最大2人)

開発状況：90%(9月19日現在)

11月発売予定のアーケードカード専用タイトル『銀河婦警伝説　サファイア』を使用したゲーム大会に参加して、高得点を叩きだし、豪華賞品を手に入れよう!!

スコアアタック大会開催

ハドソンの最新STGを使用 スコアアタック大会を実施

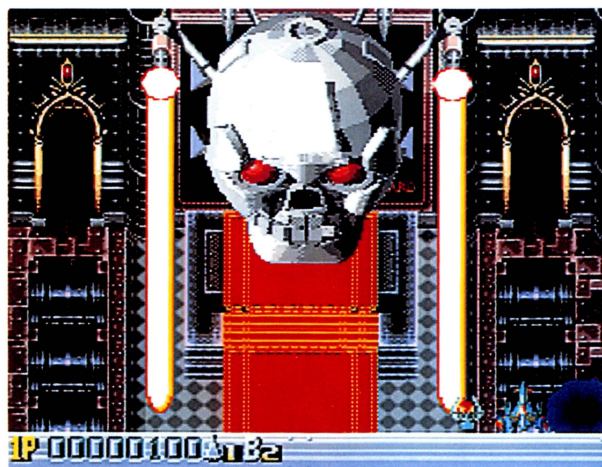
創刊7周年記念「レインボープロジェクト」のひとつとして実施された『風の伝説ザナドゥII』タイムアッタク大会は、録画ビデオの応募総数が最終的に500本を越え、大好評のうちに終了した。

そしてこれに続き、『シューティング（仮称）』から正式タイトルが決定した、『銀河婦警伝説　サファイア』を使用してのスコアアタック大会を開催するぞ。

このゲームは、ハドソンから久々に発売されるアーケードカード専用、縦スクロールシューティングである。

タイトルに「銀河〜伝説」と付く理由は、キャラクタ&メカニックデザインを『銀河お嬢様伝説ユナ』シリーズでおなじみの、明貴美加さんが担当しているためだ。

アーケードカードの容量を活かし、大量のグラフィックパターンを取り込むことで、ポリゴンやモーフィングなどの、特殊効果で今までにない派手な演出が可能になっているのである。

今回もハドソンの提供による、多数の賞品（内容はまだ未定）を用意して、読者の参加をまっているぞ。

アーケードカードの大容量を活かし、ポリゴンでキャラクタパターンを作成して、取り込んである

大会は次号から本格始動開始!!

今回の大会では、1人プレイと2人同時プレイ時の2部門でスコアアタックを実施する。

まず、1人プレイの場合の条件。

●クレジットはスタート時の1クレジットのみ（コンティニューしたスコアは無効）。

●ゲームレベルの設定は、ノーマルランクを使用すること。

●自機は4タイプのうち、どの機体でもOK。

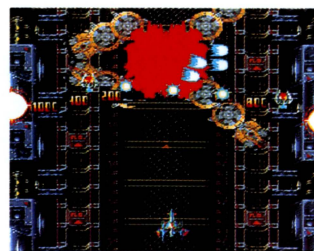
つぎは2人同時プレイ時の場合の条件。

●クレジットは2人ともに、スタート時の1クレジットのみ（コンティニューしたスコアは無効）。

●ゲームレベルの設定は、ノーマルランクを使用する。

●自機は2人ともに自由で、4タイプのうち、どの機体でもOK。

以上が現時点で決定しているプレイ条件だ。

募集のさらに詳しい内容は、次号以降で掲載される『銀河婦警伝説　サファイア』の紹介記事中、またはこの「レインボープロジェクト」のコーナーで明らかになる予定。続報を期待して待っていてほしい。多数の参加を待っている。

⬆敵の攻撃方法によっては、このようにオプションで破壊することにより、高得点を狙うことができるぞ

⬆⬆オプションにエネルギーをチャージして、オプションを撃ちだせば、敵の連続撃破が可能でボーナス得点が入る

応募要項

このスコアアタックの募集期間は、予定どうりソフトが発売された場合、11月24日のソフトの発売日から1ヵ月間受け付ける予定です。

スコアは『ザナドゥⅡ』タイムアタックと同様に、スタートからゲームオーバーまでのプレイを録画したビデオテープ（VHSかS−VHSテープを使用）で受付けます。応募の方法や締切りの詳細は次号で発表します。

『銀河婦警伝説 サファイア』はこんなゲーム

本誌8月号で『シューティング（仮称）』として紹介しているが、基本的なゲーム内容に変更点はない。

ここでは、新たに明らかになったキャラクタ設定部分とゲームシステムを、現時点で判明しているかぎり、詳しく紹介していく。

時間の秩序を守る時間警察に所属する、女のコたちが主人公だ。

メンバーは、青い髪がトレードマークで青い機体を駆る「翔＝ホワイト」。オレンジ色がイメージカラーの「シャルロット＝シフォン」。グリーンの「ヘレナ＝エバンゲリン」。パープルの「ジャスミン＝ウィロー」の4人である。

彼女たちが、正体不明のテロリストを追い、さまざまな時間と場所で戦っていくことになるのである。

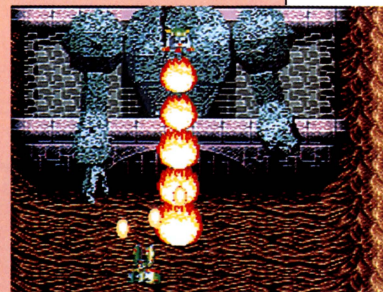
ゲーム本編部分は、オーソドックスな縦スクロールシューティング。移動スピードと攻撃方法が異なる4タイプから自機を選択可能である。また、2人同時プレイが可能だが、その場合は同じ機体を同時に使用することはできない。

自機は、3つの攻撃が可能である。まず、基本武装のメインショット。これは、特定の敵を倒すと出現するアイテムを取り続けることでパワーアップしていく。また、アイテムを取ったときの色で、4タイプの攻撃パターンに変化する。状況に合わせて使い分ける必要があるぞ。

また、パワーアップ時には、自機の両サイドにオプションが装着される。2つ目の攻撃は、メインショットを撃たずに、エネルギーをオプションに充てんしてオプションを撃ちだす攻撃だ。3つ目には、縦スクロールシューティングでは、一般的なボンバーが用意されているぞ。

⬇1ステージに巨大なボスとの戦闘が数回あったりもする

⬇PCエンジンでは珍しい、2人同時プレイ可能のシューティングゲームである

⬇自機のイラストは明貴美加さんによる。これは翔の乗る機体だ

➡銀河婦警のメンバーたち。左から翔、シャルロット、ヘレナ、ジャスミン

ペア部門最高タイム9：03を完全攻略！

「ザナドゥII」タイムアタック スーパーテクニック大紹介！

スーパーピュラーとランディスを使い、9：03の驚異的なタイムで1位となった橋本クンと平松クンのコンビ。今回は彼らの使っていたスーパーテクニックを参考に全ボスキャラを攻略するぞ。

0：00～ VSストームフライエル&ラズダイブル

このボスは2体で攻撃してくるが、スーパーピュラーはバーニングスピン、ランディスは蒼霞をタイミング良く当てれば問題はない。さらに1体目が画面内に登場する前にピュラーが斜め上に攻撃すれば、敵にダメージを与えられるぞ。

この位置で弾を撃つ

0：32～ VSサンダーパトロナージ

このボスはパターンを覚えてランディスの砕震斬、スーパーピュラーのバーニングスピンを使う。ボスの頭に攻撃を当てた後に、わざとぶつかってダメージを受ける。そして後半は2人とも究極奥義を使って大ダメージを与えよう。

究極奥義で大ダメージ

1：31～ VSシードスパイラル

このボスは、スーパーピュラーのバーニングスピンとランディスの蒼霞を使い、ダメージを受けながら攻撃する。最初に出てくる、地面からの触手攻撃にもわざと当たる。うまくいけば核が現れる前にランディスの究極奥義、光破陣が使えるぞ。ボスが地面に落ちたらピュラーの究極奥義で連続してダメージを与えよう。

ここでも光破陣が有効

ピュラーのフレイムスプリンターでとどめだ

2：20～ VSマーダラデプト

最初にオスが登場するが、画面外にいるときに、スーパーピュラーの溜め打ちを1発当てよう。オス、メスともに究極奥義を使うより、ピュラーのバーニングスピン、ランディスの蒼霞を連発したほうが効率よくダメージを与えられる。

ダメージを最小限に

3：08～ VSランバーファブニル

このボスはパターンを覚えてスーパーピュラーのバーニングスピンで攻撃だ。ボスの撃ってくる弾に当たると、凍ってしまいかなりのタイムロスとなるので、ランディスは普段通常攻撃をしつつ、ピュラーの盾になるのもいいかも。

ランディスは中央で

3：46～ VSマーカスト

竜に乗っているときは、それぞれバーニングスピン、蒼霞で攻撃。地面に降りたら、ランディスは何もせず、ピュラー1人で戦う。ボスが弾を飛ばすタイミングを覚えて、バーニングスピンで飛び越え、着地で攻撃を当てるようにしよう。

同じことの繰り返しだ

4：25～ VSアーグ

このボスは攻撃を1発当てると消えてしまうので、攻撃力の高いスーパーピュラーのバーニングスピンのみで攻撃しよう。ランディスの仕事は、ザコキャラが召喚されたときピュラーの邪魔にならないよう倒すことぐらいだ。

ランディスはサポート

5：36～ VSヴァルト&ネフェル、ヴィーゴルデウス

ヴァルト&ネフェルは、あらかじめ出現位置で待ち、それぞれバーニングスピン、蒼霞を連発すれば速攻で倒せる。2体が合体し、ヴィーゴルデスになっても、ボスの攻撃に合わせて同じ攻撃を繰り返すだけで大丈夫だ。

連続して攻撃しよう

6：10～ VSダリルメリヤム

まずはボスが初めに降ってくる場所で待ち、ランディスの砕震斬を重ねておく。その後もボスが降ってくる場所を覚えておき、ピュラーはバーニングスピン、ランディスは下突きで攻撃をするのがいいだろう。

敵の着地点を覚えろ

6：53〜 VS破壊神ルーゴン第１形態

まずボスが出現する場所の左右で待っておき、現れた瞬間にスーパーピュラーのバーニングスピンで攻撃。ボスが吹っ飛んだ場所を計算しておき、その場所にランディスの砕震斬を重ねておく。その後はダメージを受けつつそれぞれバーニングスピンと下突きで攻撃。

まずピュラーが攻撃

次に砕震斬で攻撃だ

7：14〜 VS破壊神ルーゴン最終形態

最初の角はそれぞれバーニングスピンと蒼震で問題ない。ダメージを受けるのも忘れずに。下にスクロールした後の攻撃からが、今まで受けたダメージが役に立つぞ。ビット、翼、本体もランディスの光破陣がもっとも有効な攻撃手段だ。常に究極奥義を使える状態を維持しよう。スーパーピュラーはバーニングスピンがいいだろう。

片方ずつ攻撃したほうがいいぞ

ここでピュラーの究極奥義を使う

最後は、ボスの弾の当たらない位置で光破陣を連射しよう

8分台も十分可能だ

メルティナの小部屋

こんにちは。わたしの新しいお部屋です。このお部屋で、楽しくおしゃべりしましょ♡

ILLUST

メルティナ賞にはテレカをプレゼント

そろそろ紅葉の美しい季節になってきましたね。みなさんお元気ですか？今月で、このコーナーも最終回。長い間、応援していただいて本当にありがとうございます。イラスト特集ということで、本当に沢山の方からイラストをいただきました。懐かしい名前を見つけると本当に嬉しくて…。寂しくて悲しいですけれど、そろそろお部屋を閉めるお時間になってしまいました。楽しい時間はいつも早くすぎてしまいますね。いつかまた、お会いできる日を、今度はリュコスさんと一緒にお待ちしています。みなさんお元気で…。

群馬県／小室絵梨胡サン。わたしをセル画で描いて送ってくれました。キレイに仕上がってます。わたしたちがアニメになるといいですね

神奈川県／井沢みろなサン
ごめんなさい。小部屋も今月で最終回なんです。またお会いしましょうね

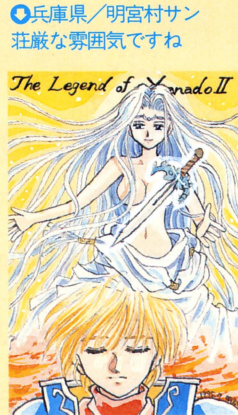
神奈川県／泉なすこサン
人気投票に順位でわたしたちを描いてくれました。みなさんの応援での４位ですから、うれしかったですよ

今月のメルティナ賞

熊本県／遠戸なのかサン
おめでとうございます♡

東京都／川崎亭太朗サン
どうもありがとう♡

埼玉県／いしづか石クン
色鉛筆がステキです♡

神奈川県／有見翼サン
りりしいアリオスさんです

兵庫県／明宮村サン
荘厳な雰囲気ですね

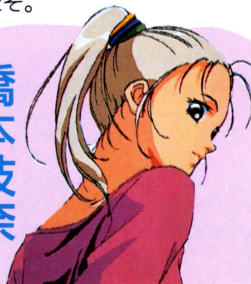
大好評キャスティングクイズの答えがついに発表だ!!

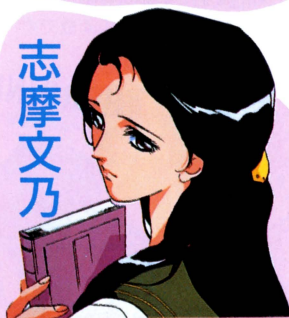
続 初恋物語 修学旅行 キャスティングクイズ

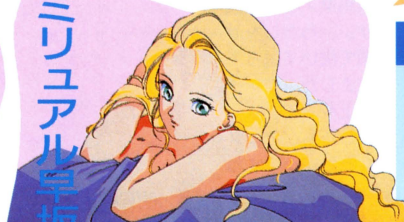
たくさんの応募があった『続　初恋物語　修学旅行』キャスティングクイズ。ついに今月号で答えを発表！　そして、人気投票のランキングを発表だ。栄光の第１位となるキャラは誰か！

たくさんの応募ありがとう

ホントにたくさんの応募があったキャスティングクイズ。今回ついに答えを発表するぞ。答えは右の通り。ミリュアル役の岩男潤子さんがひっかけだったのだ。結構ひっかかっている読者が多かったようだぞ。

解答
①—D
②—A
③—C

橋本枝奈
CV（声優）平松晶子

岩館麻希
CV 天野由梨

志摩文乃
CV 篠原恵美

ミリュアル早坂
CV 岩男潤子

その他のキャスティング

キャラ名	声優	キャラ名	声優
神崎弘也	森川智之	森田鈴里	宮村優子
高瀬祐花	高橋美紀	瀬戸萌美	岩坪理江
中山芹香	岡村明子	小牧瞳子	佐久間レイ
松原葉月	小西寛子	青柳未森	大谷郁江

人気投票結果発表

人気投票にもたくさんのご応募ありがとう。第１位は、まさかまさかのミリュアル早坂が獲得しました。２位の祐花との差は、わずか10票。エントリーから集計終了までの信じられない追い上げが、この結果となりました。

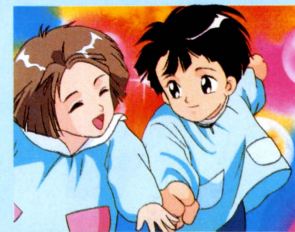
そうそう、答えが間違ったという人に朗報だぞ。今回のクイズは正解率が非常に悪い。そこで、ハズレた人の中からも抽選で、シングルCDをプレゼント。500から正解者の数を引いた人数分当たるので、楽しみに待っていてね！

順位	キャラ名	得票
1	ミリュアル早坂	421
2	高瀬祐花	411
3	中山芹香	358
4	橋本枝奈	301
5	青柳未森	297

スペシャルシングルCDの収録曲は ミリュアル早坂に決定!!

ゲーム開発は順調に進行中！

順調に開発が進んでいる『続　初恋物語　修学旅行』。オープニングアニメも無事完成。このオープニングアニメは先日開催されたコミックマーケットで販売されたから、見た読者も多いんじゃないかな。現在は、本編に使用するアニメビジュアルの開発が進んでいる。また、エンディングで使用される女のコたちのテーマ曲の制作が進んでいる。これは、登場する女のコたちに１曲ずつ用意されていて歌うのはもちろんそのキャラの声優さんだ。アイドル調の曲や明るいマーチ系があったりと、女のコたちの個性に合わせた曲を制作中だ。レコーディングの模様は次回紹介できる予定だぞ。

⇧オープニングのレコーディング

⇧クオリティの高いビジュアルだ

4ヵ月連続声優グッズプレゼントも今月がラストだ!!

声優グッズプレゼント PRESENT

PCエンジンファン7周年声優グッズ77品目プレゼントも今月がラスト。ほかではちょっと手に入らないプレミアグッズを今月も多数用意したぞ。では、賞品を紹介していこう！

①國府田マリ子 サイン入りPCエンジンファン特製スタッフジャンパー

1名

國府田マリ子さんの直筆サイン入りの特製スタッフジャンパー。國府田さん描き下ろしのウッキーのイラストも入っている。プレミア品だぞ！

②國府田マリ子 サイン入り特製サンバイザー

4名

欲しい色を書いてね。4つとも微妙に絵がちがうのだ。

③國府田マリ子 サイン色紙

3名

7周年記念に國府田さんに描いてもらったサイン色紙。ウラに本誌読者あてのメッセージが入っているぞ！

④続 初恋物語 高橋美紀サイン入りCD&アニメビデオセット

10名

コミケで限定販売のシングルCDとビデオに高橋美紀さんのサインを入れて。

⑤林延年、小野寺麻里子、笠原留美サイン入りCD

各3名

林延年さん、笠原留美さん、小野寺麻里子さんのCDにサインを入れて。欲しい人の名前を書いて。

⑥氷上恭子サイン入りグッズ

9名

フレッシュボイスに登場してもらった、氷上恭子さんのB2判ポスター、ポラロイド写真、Tシャツ、色紙を全部で9名に。欲しい賞品を明記して送ってね。

⑦風の伝説ザナドゥII イラスト入り声優サイン色紙

2名

『風の伝説ザナドゥII』のイラスト入りサイン色紙を2名に。どちらのイラストが届くかはないしょ、色紙が届くまでのお楽しみ。

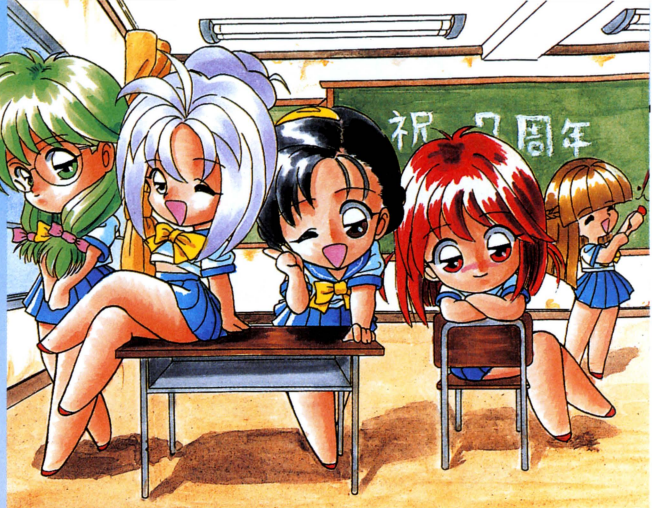
応募方法

住所(県名も忘れずに！)、氏名、年齢、職業、電話番号を明記した官製ハガキに、右下の応募券を必ず貼って「レインボー声優グッズプレゼント⑪」の係まで送ってください。締め切りは10月29日必着分まで。発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

宛て先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM PCエンジンファン
「レインボー声優グッズプレゼント⑪」係

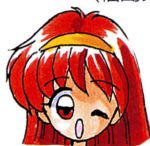
『ときめきメモリアル』誌上予約通販のお詫びとお願い

『ときめきメモリアル』の誌上予約通販にたくさんのご応募、ありがとうございました。予想を上回る多数の申込みに、当初予定しておりました9月の発送が難しくなりました。申し込まれた方には、大変申し訳ありませんが、発送は10月5日、お手元へは10月9日ごろのお届けとなります。

声優プレゼント応募券⑪

ときめき・トーク & イラスト

みなさんこんにちは。藤崎詩織です。読者のみなさんとわたしたちのコミュニケーションの場であるこのコーナーが始まってから、半年が過ぎていきましたね。毎月、ホントにたくさんのお便りが届いています。この7ヵ月の間に、PCエンジンファン誌上で『ときめきメモリアル』の誌上通販が開始されたりとさまざまな、できごとがありましたね。これからも、かわらない読者のみなさんの応援をお願いします。では、そろそろ最初のおハガキにいきましょう。

前に、このコーナーで紹介されていた『ときめきメモリアル』のジグソーパズルをやっと、買うことができました。いやー、ホントに売ってなくて、苦労しました。詩織ちゃんと虹野さんを買って帰りました。夏休みの間に完成することができました。今、僕の部屋には、詩織ちゃんと虹野さん、そしてその後に買った片桐さんの3枚が額に入って、飾ってあります。絶対に全種類そろえるぞー!

(福島県/真美さん命クン)

6月19日に発売になったジグソーパズルのことですね。どうもありがとう。沙希ちゃんもきっと喜ぶと思うよ。きっと今頃は、わたしたちのパズルがあなたのお部屋を彩っているでしょうね。

▲福岡県/永井大輔クン
最後のコマがカワイイですね。桜ちゃんってもしかして骨法使いなの!?

▲香川県/桐島七海サン
ピンクのワンポイントがステキ♡

▼神奈川県/柴田絵里サン
沙希ちゃんを描いてくれました。いつもイラストありがとうございます

次世代機への移植が進み、未だその人気にかげりも見えない『ときメモ』ですが、みなさんひとつだけ忘れちゃいませんか? プレイステーションやサターンへの移植ももちろん素晴らしいことだと思いますけど、元祖はやっぱりPCエンジンなんですよ。後継機種であるPC-FXでゲームがでないのはちょっとおかしくありませんかねぇ。もちろん、いろいろな理由があるのだとは思いますが、そこをなんとか、PC-FXで出すか、PCエンジンで『2』を作ってはくれないでしょうか。コナミさんお願い!

(北海道/FXユーザークン)

ごめんなさい。今現在は、その予定はないそうなんです。でも、希望を持っていれば、きっとPC-FXで会える日が来ますよ。

 イラスト・玉里栄二

▶埼玉県／荻野隆志クン
毎月、切り絵で送ってくれる方ですね

▶埼玉県／黒木沙也サン
迫力のある紐緒結奈さん。ドキドキ…

▶兵庫県／在原郁真サン
わたしのイラストです。ありがとう♡

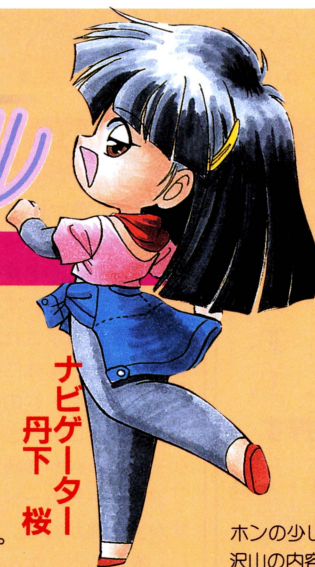
■E愛知県／市川明男クン
ステキな桜ちゃんのイラストです

誌上Radio

もっと！ときめきメモリアル

今月はラジオ日記の拡大版

ナビゲーター 丹下 桜

9月9日に放送された「もっと！ときめきメモリアル」。もちろん、このコーナーの愛読者は、聞き逃していないよね（聞けない地方の人はゴメン）。今月は、この回の収録の模様をレポートしていくぞ。今回の収録は、丹下さんと金月さんのおふたりのトークを中心としたスペシャルウィーク。先日おこなわれた池袋サンシャインシティでの公開録音の模様を、丹下さんと金月さんのふたりで回想していくというもの。ブースの中で、サンシャインシティでのイベントの時のテープを聴きながら、その時時の様子を、イベントに来ることのできなかったリスナーのために解説していた。そして、前半の収録が終了して、コナミの早坂さんがプレイステーションをたずさえて登場。現在、開発が進んでいるプレイステーション版『ときめきメモリアル～』のサンプルCD-ROMを使って、実際にその場でゲームをプレイしながらの最新情報が語られた。プレイステーション版のオープニングアニメの美しさに、丹下さん、金月さんのおふたりとも、見入ってしまっていたぞ。このコーナーでは、まだまだ公開されていないトップシークレットの内容が、ホンの少しだけ語られたりと、盛り沢山の内容。この日は特別企画のためドラマはお休みだったのだが、それだけでも、足りないくらいの内容だったぞ。

みんな！　ハートときめいてる！　丹下桜です。今回は、先日オンエアされたスペシャルトークの特集ということなんですけど、あの時は麗しい真美お姉様を前にクラクラしながらお届けしました。ふたりでイベントの時の「今だから話せるウラ話」をしたりしてわたし自身楽しかったです。これからも、いろんなゲストをお招きしたいと思っています。みんなも楽しみにしてね。

そうそう、PCエンジンファン創刊7周年、とこのコーナーの第7回おめでとうございまーす♡。PCエンジンファンさんはラジオが始まる前から取材をしていただいたりで、読者の方との出会いを作ってくださいました。これまでの感謝と同時に、これからもこの誌面でしかお話できないこととかを、どんどんおしゃべりしていきたいと思っています。これからもよろしくお願いします。

◀いつも元気な桜さん。この日も絶好調の様子だったぞ

◀金月真美さん。桜さんとの軽妙なトークはさすがだった

◀コナミの早坂さんも一緒のスタジオ。貴重な情報が思わず出ていたぞ

ときめき人気ランキング

今月もデッドヒートが続く、ときめき人気ランキング。ついに藤崎詩織が、虹野沙希をわずかの差で押さえて、1位に返り咲き。しかし、その差はわずか数票。そのほかのキャラへの投票も増加しているので来月も目が放せないぞ！

順位	前回順位	名前	ポイント
1	1	藤崎詩織	81
2	2	虹野沙希	79
3	3	片桐彩子	56
4	4	伊集院レイ	50
5	5	美樹原愛美	45

お便り募集中

ラジオのリクエスト番組と同じく、みんなのおハガキで創っていくこのページ。ドシドシお便りを送ってね。また、丹下桜さんへの励ましのお便りも受け付けています。ときめき人気ランキングやときめきトーク&イラストなど各コーナーごとに送ってね。おハガキ待ってるよ！

お便りのあて先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM　PCエンジンファン
ときめき放課後クラブ○○係

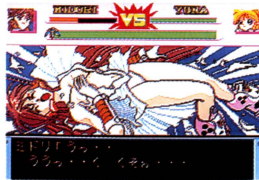
※「もっと！　ときめきメモリアル」は、文化放送（1134KHz）毎週土曜日24:00～24:30、山梨放送（765KHz）毎週木曜日22:30～23:00、東海ラジオ（1332KHz）毎週火曜日22:00～22:30で放送中です。

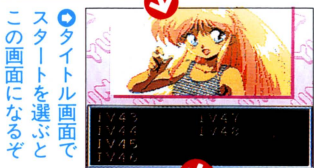
技のランクと表記の説明

技のランクは、ウルテクのビックリ度をもとに決定しています。ランクによって１～５の点数をつけ、１点につき2000円、最高で10000円の賞金を出しています。表記は、ＰＣ－ＦＸがＦＸ専用ソフトを、ＰＣ－ＥはPCエンジンのソフトを表しています。

PC-E カードバトル自由自在 4

銀河お嬢様伝説ユナ２　千葉県 神坂斬鉄剣

デバッグモードの中のカードバトルで、戦闘を有利にするウルテクだ。やり方は、まずタイトル画面で、上、下、右、左、Ⓘ、Ⓘ、上、下、右、左、Ⓘ、Ⓘ、ランの順に押す。すると、デバッグモードと表示された画面になる。ここで、ⒾかⒾを押してタイトル画面に戻し、スタートを選んで始めると、シナリオを選択する画面になる。ここでは、方向キーのいずれかでシナリオを選び、Ⓘで決定する。そしてカードバトルになったら、下の表のコマンドを入力しよう。すると、それぞれ特殊な効果を得られる。ちなみに対アンデローベ戦では、アンデローベ専用カードを選んで使うこともできる。

タイトル画面で、上、下、右、左、Ⓘ、Ⓘ、上、下、右、左、Ⓘ、Ⓘ、ランの順に押す

この画面で、ⒾかⒾを押してタイトル画面に戻す

タイトル画面でスタートを選ぶとこの画面になるぞ

シナリオ内のカードバトルで、バトル中に下の表のコマンドを入力する

必ず勝てるので、こんな姿も見られる

コマンド	効　果
セレクト＋ラン	自分のヒットポイントをゼロにする
セレクト＋下	自分のヒットポイントを少し回復する
セレクト＋Ⓘ	自分のカードを、すべて同じ種類にする
セレクト＋上	相手のカードを見る
（相手のカードを見たあと）セレクト＋Ⓘ	相手のカードを、すべて同じ種類にする
セレクト＋左、セレクト＋右	ごきげんメーターのエルナーが左右に移動

＋は、ボタンを同時に押すことを表しています

PC-E アーケードカード対応だ 4

あすか120%マキシマ　バーニングフェスト　神奈川県 安藤充生

まず、左とⒾを押しながらゲームを起動させる。すると、あすかの入浴姿が表示され、使用しているハードと、本体に接続されていたシステムカードのチェックをしてくれる。このとき、本体にアーケードカードが接続されていると、「アーケードカードに対応させますか」と聞かれる。このとき、「はい」を選ぶと、なんとアーケードカード対応になるのだ。

左とⒾを押しながらゲームを起動させる

この画面が出れば成功

PC-E キャラがワープする 1

あすか120%マキシマ　バーニングフェスト　東京都 さっちゃん

まずマルチタップを用意して、２Ｐ側にもコントローラを接続する。そしてVS　MODEを選び、VS　USERでゲームを始める。そして試合中に、お互いが空中でぶつかるようにジャンプする。そのとき１Ｐ側は上とⒾを連打し、２Ｐ側は上とⒾとⒾを連打する。すると、１Ｐ側の攻撃を２Ｐ側が防御した状態のまま、２人が上に移動して、画面から消えてしまう。そのあとは、画面の下から現れる。

VS　MODEを選んで、VS　USERでゲームを始める

お互いにジャンプして、下の操作

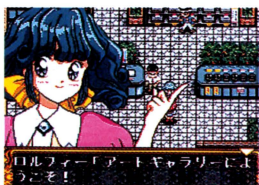
１Ｐ側は上とⒾを連打し、２Ｐ側は、上とⒾとⒾを連打する

2人はどこ？寂しすぎるッス

イラスト／たちばな真未

PC-E アートギャラリー 4

プライベート・アイ・ドル　山口県 蟹食い男

Ⅰを押しながら、ゲームを起動させる。そしてメニュー画面で、上、下、左、右、上、下、セレクト、Ⅱの順に押す。すると画面が切り替わり、アートギャラリーになる。ここでは、ゲームに登場したキャラに話しかけると、ビジュアルを見ることができるぞ。

Ⅰを押しながら、ゲームを起動させる

●この画面で下のコマンドを入力

上、下、左、右、上、下、セレクト、Ⅱの順に押す

●ロルフィーが優しく案内してくれるぞ

PC-E シナリオセレクト 4

プライベート・アイ・ドル　宮崎県 八兵衛のダンゴ

Ⅰを押しながら、ゲームを起動させる。そしてメニュー画面で、右下の表のコマンドを入力しながら、スタートを選ぼう。たとえば、シナリオ2の前編を遊ぶときは、メニュー画面で、上とセレクトを押しながらスタートを選ぶ。シナリオ2の後編を遊ぶときは、同じくメニュー画面で、下とセレクトを押しながらスタートを選ぶ。また、シナリオ3を遊ぶときは、メニュー画面で左とセレクトを押しながら、スタートを選べばいい。

Ⅰを押しながら、ゲームを起動させる

●この画面になったら下の操作をしよう

下の表のコマンドを入力しながら、スタートを選ぶ

コマンド	選べるシナリオ
上＋セレクト	シナリオ2前編
下＋セレクト	シナリオ2後編
左＋セレクト	シナリオ3

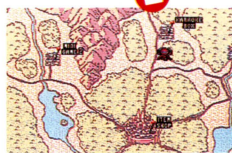
＋は、ボタンを同時に押すことを表しています

●いきなり、お気に入りのシナリオから遊べる

PC-E カラオケボックス 2

マージャン・ソード プリンセス・クエスト外伝　神奈川県 KIG

まず、ストーリーモードをクリアする。そして再度ロードすると、マップ画面の右上に、新しく「KARAOKE BOX」が表示される。ここに入ると、画面が切り替わって、エンディングテーマのカラオケが流れる。歌詞も画面に表示されるので、曲に合わせて歌うことができるぞ。なお、曲が終わると、マップ画面に戻る。

ストーリーモードをクリアして、データをロードする

●「KARAOKE BOX」ができている

PC-E トンカチ入手法 1

空想科学世界ガリバーボーイ　岡山県 明地孝佳

まず、アクロポリスまでゲームを進める。そして、馬獣人に話しかけて縄ばしごをもらう。そのあとで、もう一度馬獣人に話しかけると、今度はトンカチというアイテムがもらえる。トンカチを戦闘中に使うと、眠っている仲間を、何度でも叩き起こすことができる。

●アクロポリスで縄ばしごを手に入れる

●また話しかけると、トンカチをくれる

PC-FX 音楽演奏 2

紺碧の艦隊　島根県 出雲太郎

タイトル画面でセレクトを押しながらランを押す。するとメニュー画面に切り替わり、音楽演奏という項目が追加される。これを選んでⅠを押すと、ゲーム中の音楽や、効果音を聴くことができる。ここでは、方向キーの上下で曲目を選んで、Ⅰを押すとその曲が流れる。Ⅱを押すと演奏が止まるぞ。

タイトル画面で、セレクトを押しながらランを押す

●メニュー画面に音楽演奏が追加される

UL-TECH募集

PCエンジンやPC-FXのウルテクで、マニュアルに掲載されていない未発表のものを発見したら、右のあて先までハガキかFAXで送って下さい。ハード名（ゲーム機の種類）とゲーム名は、必ず記入すること。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印、FAXは送信時間をチェックして、一番早く送ってくれた人を採用します。採用者にはランクによって、2000円～10000円の謝礼を進呈しています。

ウルテクあて先

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PCエンジンファン編集部
ウルテク係

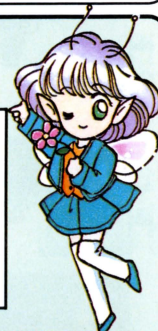
ハガキ

表：980　仙台市青葉区二日町6-7　TIM PCエンジンファン編集部　ウルテク係　☆ハード名・ゲーム名

裏：●住所（郵便番号）●氏名 ●TEL(FAX) ●年齢　内容

FAX

☆ハード名
☆ゲーム名
●住所（郵便番号）
●氏名
●TEL(FAX)
●年齢
内容

FAX番号 022(213)7535

新着続報　発売間近？　久々の新情報に注目だ

聖夜物語

●メーカー名：ハドソン●発売予定日：未定
●媒体：スーパーCD-ROM²　●予定価格：未定
●ジャンル：RPG　●開発状況：90%(9月20日現在)

入手に成功したものは、ゲーム中盤までプレイできる体験版のROM。実際にプレイしてみたところ、その完成度の高さに期待もますます高まるばかり。久しぶりの紹介となる今回は、『聖夜物語』のゲームシステムを中心に、最新のゲーム画面の数々を紹介しよう。

雪降る夜に拾われた赤ん坊の運命とは？

ゲームは、雪の降る寒い夜に、赤ん坊が教会に捨てられるシーンから始まる。ここでは、老若男女4組のキャラクタが登場する。誰に拾ってもらうかは、プレイヤーが決定。この選択によってその後のストーリーが変化するのだ。

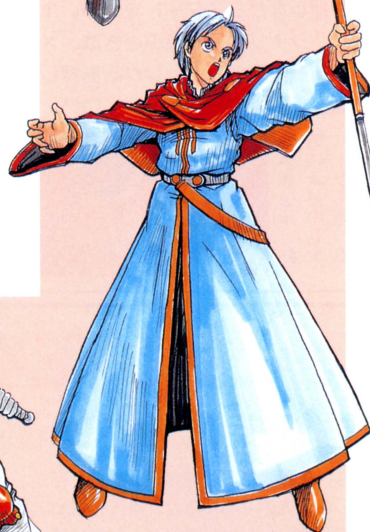
教会の前に赤ん坊…

育ての親、マクガイア

マクガイアに引き取られると、剣士へと成長することになる

育った環境で職業が決定

拾われた主人公はその後15年間を、いくつかのイベントをこなしながら、育ての親となるキャラクタのもとで過ごす。育ての親となるキャラクタたちは、盗賊、剣士、魔法使い、僧侶などで、主人公は育ての親と同じ職業となる。冒険を進めていくと、様々な力を持ったキャラクタが仲間となってくれるが、主人公と同じ職業のキャラクタは仲間にはならないらしい。

シスターマリアに育てられた場合。いきなり称号がもらえる

オリジナルキャラも育てられるゲームシステム

プレイヤーがストーリーへ没頭できるようにするため、戦闘やマップ移動などRPGには必要不可欠だけれども、直接ストーリーには関係のない部分に関しては、面倒な操作を一切省いたゲームシステムになっているようだ。

どんなキャラクタに育てるのも自由自在？

サイドビューの戦闘画面

戦闘画面は通常のゲーム画面3つ分で構成、横からキャラクタたちを見るようになっている。実際の戦闘では、走りながら切りつけたり、魔法の火の玉が飛んでいったりと、動きのある戦闘を楽しむことができる。戦闘はイベントとしてしか発生しないので、他のRPGのようなレベルアップのための戦闘は必要ないらしい。

様々なコマンドの中から選択。異なったアクションが見られる

構えながらモンスターに向かって走り込む

手にした棒を振りかぶって大きくジャンプ！

突かれたモンスターが衝撃で後ろに吹っ飛ぶ

戦い方で経験値が変わる

『聖夜物語』のゲームシステムの大きな特徴の1つが、キャラクタの成長システム。戦闘に勝って経験値を稼ぐことによってレベルが上がっていくという単純なものではなく、戦い方によって得られる経験値が異なっているんだ。しかも、得られる経験値は9種類に分かれているため、各プレイヤーによってかなり異なった能力を持ったキャラクタに育てることも可能なんだ。剣士よりも力の強い魔法使いキャラクタも作れるかもしれないぞ。

攻撃だけの場合は、STRなどの経験値が高い

戦闘中の行動によって、戦闘後にもらえる経験値に違いがでる

回復などの魔法を使うと魔法関連のパラメータが上がる

マップ移動は簡単便利

町から出ると大きな移動マップ画面に切り替わり、他の場所への移動はその画面上で行きたい場所を選択することによって自動的に移動できるようになっている。もちろん、移動中はモンスターに襲われることもないので、目的地へスムーズに移動することができる。「お使い」のために、隣町までトコトコ歩いて往復するなんて面倒はなくてすみそうだ。

使命を与えられて、旅立つことになったり

お金稼ぎのバイトのためにに出かけることにも

目的地へは自動的に移動。ただし、用事のない場所へは移動できない

不気味に迫る敵の正体とは…

主人公が旅立つまでのストーリーやその目的も、育ての親のキャラクタによって若干異なったものになっているが、各ストーリーに共通して登場するのがオルトナッシュという宗教団体。主人公の出生の秘密にも大きくかかわっているようで、主人公の行く先々に彼らの影が見え隠れする…。

オルトナッシュにいきなり狙われることも

育ての親シスターマリアとオルトナッシュとの間にトラブルが…

マクガイアに育てられた場合の主人公

旅立つ状況が微妙に違っているのが分かるかな

新着続報

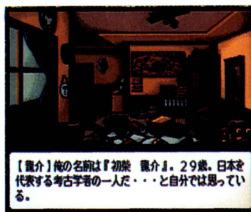
序盤までのストーリーを紹介

DE・JA

●メーカー名：NECアベニュー　●発売予定日：未定
●媒体：スーパーCD-ROM²　●予定価格：未定
●ジャンル：アドベンチャー　●開発状況：60%（9月18日現在）

着々と開発が進んでいる『DE・JA』。これまでは断片的な画面写真しか公開されていなかったが、今回ついに、序盤部分を遊ぶことのできるサンプル盤を入手。主人公の研究室で始まる事の発端から、太平洋電気に乗り込むまでを、PCエンジン版の画面でお贈りしていこう。なお、開発中のため変更される画面もあるとのこと。

研究室で杖をあずかる

物語は主人公である考古学者の龍介の研究室から始まる。太平洋電気の会長である斉藤竜三氏が訪ねてきて、骨董屋で手に入れた杖を調べてくれないかと相談を持ちかけられるのだ。なんでも杖を入手してから毎夜、金髪の美女の夢を見るとのこと。龍介はその杖をあずかり、杖を金髪美女の夢の因果関係を調査することになる。

研究室。研究室というよりも自宅っぽい感じだ

斎藤竜三氏。ロマンスグレーの52歳だ

これが問題の杖。先端部分に五重の金のリングがあり、自由に回せる。重大な秘密が隠されているようだ

骨董屋で情報収集

まずは骨董屋を訪れる龍介。ここで、「エキゾチックなばあさん」が杖を売りにきたこと、そして杖とガラス玉がセットになっていたことを聞く。また、そのガラス玉はすでに誰かが買ったという話も。

骨董屋の主人。ヘンな格好だが、これがこの店のユニフォームであるとのこと

斉藤竜三と同じ夢を…

研究室に戻った龍介は、ついつい睡魔に襲われて眠ってしまう。そこで龍介は、なんと斉藤氏が見たと言うものと同じ夢を見るのだ。またここで、ヒロインである「がちゃ子」こと本田美々子から電話がかかってくる。がちゃ子の初登場シーンは、声だけなのだ。

金髪の美女。無言ながらも何かを訴えるような表情。龍介はこの謎を解くことができるのだろうか

太平洋電気でのできごと

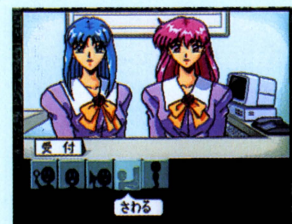
斉藤氏と同じ夢を見たことで、ますます杖に興味がわく龍介。もっと詳しい話を聞くために、斉藤氏のいる太平洋電気へ向かうことにする。太平洋電気の受付では、対応の悪さで名物受付嬢となっている「港町かすみ」と一悶着。そして斉藤氏の秘書である「越谷はるな」と会い、彼女から、斉藤氏が車に轢かれて死亡したことを知らされる。斉藤氏から杖の話はもう聞けなくなるのだ。

左が名物受付嬢。イケイケ（死語）のお姉さん

秘書の越谷はるな。才色兼備の女性だ

女のコにはあんなことを！

コマンド式のアドベンチャーである『DE・JA』には、ときどきとんでもないコマンドが現れ、登場する女のコにいろんなことができる。ストーリーに関係ないが、やっぱりこういうのがうれしいネ。

越谷はるなをホテルに誘えるぞ

「さわる」なんてコマンドが。右側の受付嬢にさわってみると…

こんなぐあい。彼氏がいなければさわってもいいのか？

画面初公開 ゲーム画面&新着セル公開

お嬢様捜査網

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス ●発売予定日：12月
●媒体：CD-ROM ●予定価格：未定
●ジャンル：アドベンチャー ●開発状況：60%（9月18日現在）

前回紹介したゲーム画面のイメージイラストが早くも完成した。また、ビジュアルシーンに使用されるであろうセル画も続々と仕上がっている。クオリティはかなり高く、期待が持てそうだ。

アクションシーンと会話画面が完成

今回、編集部に届いた画面写真は3点。屋敷か宝石店と思われる場所でのアクションシーンと、綾小路美幸との会話シーンを入手。美幸の服装は警備員のようだが、はたしてどういう場面なのだろう。

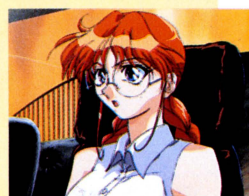
開発中

↑お嬢さまとの会話画面では、バストアップで表示される

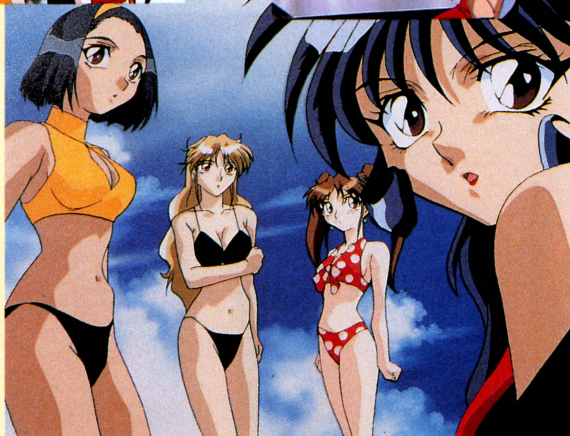
↑アクションシーンはクォータービューで展開

↑マップ表示も完成しているようだぞ

お嬢様フォトギャラリー

↑メガネがよく似合う竜崎尚子嬢

↑お嬢様が集まって、会議を開いてるみたいだ

↑上の写真は綾小路公子。下の写真の左側、美幸ちゃんの双子の姉である。右側は香港出身の周麗華

↑水着シーンもあるぞ。左から2番目はミリタリーマニアのニーナ・キーロフ

新着続報 新情報紹介でござーる

バザールでござーるのゲームでござーる

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス ●発売予定日：12月
●媒体：スーパーCD-ROM² ●予定価格：未定
●ジャンル：パズル ●開発状況：50%（9月18日現在）

NECのマスコットキャラ、バザールを使った、新しいタイプのパズルゲームの続報を紹介。プレイヤーは直接バザールを操作することはできず、初めに命令を与えることしかできないぞ。

バザールをゴールに導くでござーる

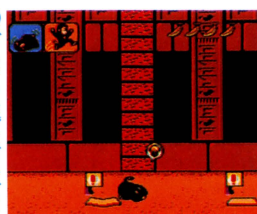
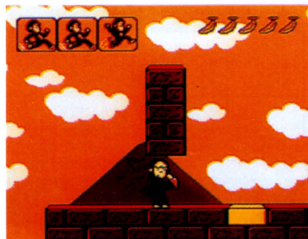
アクションシーンでお金を集めると、お店で家具を買うことができる。バザールがステージをクリアすると、新たなお店に行けるようになるぞ。バザールの家ではバザールの生活をのぞくことができ、家具をそろえていくと、いつもと違ったバザールが見られるかも。

↑順番のコマンドで何をさせるか決定する

↑ゴールにたどり着くと、ゆかいな踊りを始めるぞ

ゲームの基本をおさえるでござーる

バザールに命令できる行動は8種類。「進む」と「ジャンプ」は左右それぞれにあり、「進む」を繰り返すと3段階に加速する。他にも「しゃがむ」、天井の低いところで有効な「でんぐり返し」、敵を攻撃できる「まわる」、岩などを動かせる「押す」が用意されている。それらを組み合わせることにより多彩な動きを見せてくれるぞ。また、ステージごとに命令できる数は決まっており、アクションポイントがいくつもあると命令はループし、最初の命令を実行するぞ。

↑でんぐり返しでみごとにクリア

↑まわることにより猪もばたんきゅー

↑バナナを食べて体力回復

↑子犬を見ると、大加速するぞ

新着続報 中身の濃い画面写真を大紹介

Dead of the Brain Ⅰ・Ⅱ

デッド オブ ザ ブレイン

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス ●発売予定日：12月
●媒体：スーパーCD-ROM² ●予定価格：7800円(税別)
●ジャンル：アドベンチャー ●開発状況：50%（9月18日現在）

パソコンの2作が同時に移植される『Dead of the Brain Ⅰ・Ⅱ』。前号に続いての画面写真公開だ。

今回は主人公やヒロインが描かれている画面や、スプラッタな画面を入手。着実にソフトの開発が進んでいるようだ。

主要キャラの画面写真を入手

『Ⅰ』、『Ⅱ』を通しての主人公は、コールという名の24歳の男性。そしてヒロインの名はシーラ。『Ⅰ』ではコールの恋人で、『Ⅱ』ではフィアンセとなっている。『Ⅰ』でも『Ⅱ』でも、この2人に恐ろしい出来事が迫りくることに。

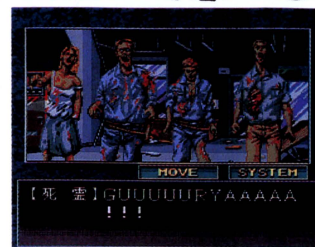
全編スプラッタホラーな雰囲気満載で、この手の話が好きな人にはたまらないゲームになるだろう。

捕まっている全裸の女性が、ヒロインのシーラだ

左側の男性が主人公のコール。シーラとともに怪事件に巻き込まれる

これが18歳以上推奨になった理由!!

このゲームは『Linda³』と同様に、Hなシーンがなくて18歳以上推奨ソフトになる予定。すなわち、スプラッタなバイオレンスシーンがたくさん用意されているということなのだ。

今回はそんなスプラッタグラフィックも入手した。じつは、今回入手した画面よりももっとグロテスクなビジュアルもあるらしいぞ。

襲いかかってくる4体の死霊。破壊された町並みがより恐怖をそそる

死霊の目をドライバー（？）で突き刺す！ グロいぜ

CSG大阪レポート

9月10日、11日の両日マイドーム大阪において、第17回CSG制作発表会が開催された。CSGとは、コンシューマ・ソフト・グループの略。家庭用ゲーム機の新作ソフトが多数出展されたのだ。

PCエンジンとFXのソフトも、4社から展示。発売前のソフトで思いっきり遊ぶことができた。出展リストは以下の通りだ。

NECホームエレクトロニクス	
PC	GO/GO/バーディーチャンス
PC	Linda³
FX	パチオ君FX 幻の島大決戦
FX	ブルー・シカゴ・ブルース
FX	キューティーハニーFX
FX	バウンダリーゲート
FX	アニメフリークFX Vol.1
FX	ルナティック・ドーンFX

ハドソン	
PC	銀河婦警伝説サファイア
PC	聖夜物語
FX	鬼神童子ZENKI

大盛況のCSG

NECアベニュー	
PC	同級生
PC	スペースファンタジーゾーン
PC	魔導物語Ⅰ 炎の卒園児
PC	DE・JA

ライトスタッフ	
PC	ザ・ティーヴィーショー

最も多くのソフトを展示していたNECホームエレクトロニクス

NECアベニューのブースでは、『同級生』がプレイできた

CSGバージョンの『バウンダリーゲート』。開発は順調に進んでいるようだ

CSG特製バージョンだ！

新作発売カレンダー

PCエンジン

記号の見方　SCD…スーパーCD-ROM²　AC…アーケードカード　※価格はすべて税別です

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
10月13日	Linda³	SCD・AC両対応	NECホームエレクトロニクス	7800円
10月27日	同級生	SCD	NECアベニュー	8800円
10月30日	PC Engine FAN 12月号発売！			
11月24日	銀河婦警伝説サファイア	SCD・AC両対応	ハドソン	6800円
11月予定	将棋データーベース　棋友	SCD	セタ	未定
12月予定	Dead of the Brain I・II	SCD	NECホームエレクトロニクス	7800円
	バザールでござーるのゲームでござーる	SCD	NECホームエレクトロニクス	未定
	聖夜物語	SCD	ハドソン	未定
発売日未定	スペースファンタジーゾーン	SCD	NECアベニュー	4800円
	DE・JA	SCD	NECアベニュー	未定
	魔導物語I　炎の卒園児	AC専用	NECアベニュー	7800円
	モンスターメーカー　神々の方舟	SCD	NECアベニュー	未定
	Go/Go/バーディチャンス	SCD	NECホームエレクトロニクス	7800円
	スチームハーツ	SCD	テイジイエル	未定
	ヴァージン・ドリーム	SCD	徳間書店インターメディア	未定
	もってけたまご	SCD	ナグザット	未定
	Jリーグパワースタジアム	AC専用	ハドソン	未定

PC-FX

発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
11月10日	キューティーハニーFX	データウエスト/NECホームエレクトロニクス	8800円
11月24日	上海　万里の長城	アスク講談社/NECホームエレクトロニクス	6800円
11月24日	ルナティックドーンFX	アートディンク/NECホームエレクトロニクス	8800円
12月予定	アニメフリークFXVol.2	NECホームエレクトロニクス	未定
12月予定	お嬢様捜査網	ヘッドルーム/NECホームエレクトロニクス	未定
12月予定	パワードールFX	工画堂スタジオ/NECホームエレクトロニクス	8800円
12月予定	バウンダリーゲート　ドーターオブキングダム	パック・イン・ビデオ/NECホームエレクトロニクス	未定
12月予定	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト/NECホームエレクトロニクス	8800円
12月予定	マスターズ　遥かなるオーガスタ3(仮称)	T&Eソフト/NECホームエレクトロニクス	未定
'96年1月	ラスト・レベレーション	レイ・フォース/NECホームエレクトロニクス	未定
'96年3月	アニメフリークFXVol.3	NECホームエレクトロニクス	未定
'96年6月	ペブルビーチの波濤(仮称)	T&Eソフト/NECホームエレクトロニクス	未定
	チップちゃんキィーック！	カスタム/NECホームエレクトロニクス	未定
'96年7月	ラスト・インペリアル・プリンス	日本アプリケーション/NECホームエレクトロニクス	未定
発売日未定	卒業R	NECアベニュー	未定
	同級生2	NECアベニュー	未定
	ドラゴンナイト4	NECアベニュー	未定
	アンジェリークSpecial	光栄/NECホームエレクトロニクス	7800円
	英雄志願(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	ガールズ・オン・ザ・パーム・トップ(仮称)	スタジオOX/NECホームエレクトロニクス	未定
	きゃんきゃんバニーDX(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	続　初恋物語　修学旅行	徳間書店インターメディア/NECホームエレクトロニクス	未定
	バーチャルインベーダー(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	ファイアーウーマン　纏組	徳間書店/NECホームエレクトロニクス	未定
	ファーランドストーリーFX	テイジイエル/NECホームエレクトロニクス	未定
	ボイスパラダイス	NECホームエレクトロニクス	未定
	麻雀(仮称)	日本物産/NECホームエレクトロニクス	未定
	負けるな/魔剣道Z	フィルインカフェ/NECホームエレクトロニクス	未定
	女神天国II(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	レーシング(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	スーパーリアル麻雀PV　FX(仮称)	ナグザット	未定
	鬼神童子ZENKI(仮称)	ハドソン	未定
	銀河お嬢様伝説ユナFX(仮称)	ハドソン	未定
	スーパーパワーリーグFX	ハドソン	未定
	天外魔境IIINAMIDA	ハドソン	未定
	ときめきカードパラダイス(仮称)	フジコム	未定

LD-ROM²

発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
発売日未定	UFO&E・T	パイオニア	未定

TOPICS NECグループ3社が新会社を設立

9月7日、日本電気株式会社、日本電気ホームエレクトロニクス株式会社、NECアベニュー株式会社の3社は、NECインターチャネル株式会社を10月2日付けで設立すると発表した。この新会社はCD-ROMタイトルを中心に制作と販売を行う。今まで3社がそれぞれに制作・販売していたソフトを1本化することによって人材やノウハウを結集、新しいビジネスの創造を目指すとしている。

初年度のラインナップを見るかぎりパソコンソフトが主たる製品のようであるが、NECアベニューのタイトルとして予定されていた『卒業R』と『同級生2』の2タイトルがこの新会社の発売ソフトとして挙がっている。今後NECアベニューはCDレーベルのメーカーとして残り、ゲームソフトの制作・販売は新会社に移行する。

NECインターチャネル社長・黒川湛氏は「現在予定されているそのほかのタイトルは各社から発売されますが、将来的にはすべてのタイトルをNECインターチャネルから発売する予定」と説明。一方、NECホームエレクトロニクスのタイトルについては、同社も新会社から発売するのは当分先との認識だった。緩やかに1本化していく考えのようだ。

また、「この新会社ではプラットフォームを限定しないでタイトル制作を行っていく予定。プレイステーションやサターンにも参入していく」と発言(前出黒川氏)、新たな市場開拓に意欲をみせた。

左は日本電気専務取締役・宮脇知生氏　右は新会社の黒川社長

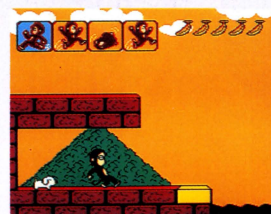
最新はみ出し情報

●NECアベニューから9月29日に発売予定だった『同級生』が、10月27日に発売延期になってしまった。これで2回目の発売延期となったわけだが、今のところ90%(9月20日現在)の完成度ということなので、今度は大丈夫のようだ。

●NECホームエレクトロニクスから発売予定の、『バザールでござーるのゲームでござーる』と、『Dead of the Brain I・II』が12月に発売決定。

●ハドソンから発売予定の『聖夜物語』が12月に発売決定。

●テイジイエルから発売予定だった『アドヴァンスドV. G. FX(仮称)』が、諸般の事情により発売中止になった。

●NECホームエレクトロニクスより、PC-FX専用のマウスとメモリーカードが発売されることが決定した。正式名称、発売日、価格などは今のところ未定。

3度目の正直なるか?

急ピッチで進行中

期待作がいよいよ登場

Human
Hudson

戦慄のデジタルホラー

あなたはこの恐怖にどこまで耐えられるか?

聞け、失われし魂たちの叫びを……、
知れ、現世に残された霊たちの遺恨を……、
切々と訴えかける哀願が、今恐怖となって、ここに蘇る。

〜ほんとにあった怖い話〜

監修・出演

稲川淳二

ユーモアアクセス

新情報満載の、新テレフォンサービス!
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■福岡／092-713-9900

ゲームサポートセンター

営業時間／13：00〜18：00 ◆土・日・祝祭日はお休みです。
東京 03-5261-2060 大阪 06-251-0322 札幌 011-821-7015
◆尚、ウラワザに関する質問にはお答えできませんのでご了承ください。
ハガキによるご質問は 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18
ハドソンビル ゲームサポートセンター行

登場。

実話のみを厳選収録。
実写取り込み＆3D立体サウンドで蘇る、
すさまじい恐怖の連続！

稲川淳二が恐怖体験談を
自らの肉声で語る！

一般から寄せられた
恐怖実話を音と
映像でリアルに再現！

恐怖度倍増！幻想絵画採用!!

おどろおどろしい霊界を描く、
リアリティーにも注目。

日本全国から集められた
学校の七不思議を
徹底紹介！
心霊現象の
疑似体験も可能に!!

厳選100話、恐怖の心霊実話集。

価格6,800円（税別）
絶賛好評発売中

心霊スポットも同時紹介。
逸話・アクセスなど、
その詳細が明らかになる！

― 本ソフトの体験に当たってのご注意 ―

◆ 心臓の弱い方、または入学前のお子様の一人きりでの体験は避けてください。
◆ このソフトで聞いた（見た）ことは、決っして他人には語らないようにして下さい。
万一、災いがふりかかってきた場合、その責任は負いかねます。
◆ また、このソフトの体験によって、実際に招霊、霊体験等がおこった場合も、その責任は負いかねます。
◆ 霊感の強すぎる方で、途中こちらのプログラムしている以外のものが見える場合があるかもしれません。
あしからずご了承ください。
◆ より一層の恐怖を楽しみたい方は部屋の明かりを消し、暗闇の中でお楽しみください。
また、ヘッドフォンを着用されると、より効果的ですが、その場合は背後の気配にお気をつけください。

本　　　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）

SUPER CD・ROM² SYSTEM

NEC

【美穂】なんだかワクワクしちゃう・・・
早く始まらないかなあ。

【真子】ふふふ・・・かわいい事を言うじゃない。

【亜子】あっ・・・。

【美穂】卓郎君って・・・どんな女の子が好きなのかな？

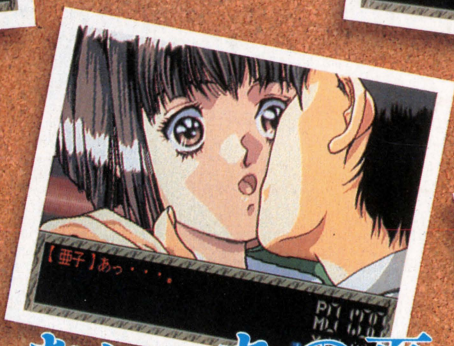
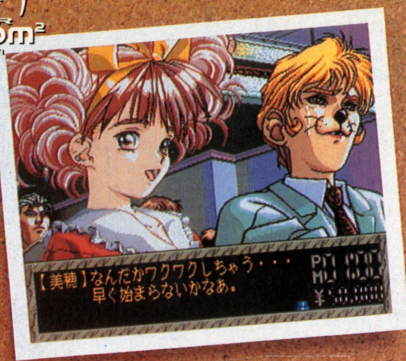
【美沙】お、大きなお世話だよっ！！・・・
いいから降ろせよっ！！

【くるみ】卓郎さんの・・・エッチ。

【さとみ】ち、ちょっとね・・・さーてと
喫茶店に戻らないと。

もう戻れない、あの夏の日…。

同級生

どうきゅうせい

10月27日発売 希望小売価格8,800円（税別）

竹井正樹氏描き下ろし オリジナルキャラクター登場！

CDロムロム版「同級生」には、竹井正樹氏描き下ろしによるオリジナルキャラクター2人が登場。
オリジナルストーリーも加えられ、「同級生」の新たなるページが今、開かれます。

初回特典！人気声優が歌う オリジナルエンディングソング

エンディングテーマに山下達郎氏「さよなら夏の日」を収録すると共に、初回版だけの特典として、人気声優陣が歌うオリジナルエンディングソングを収録。サントラCDにも収録されない、ここだけの珠玉の名曲です。

NECアベニュー株式会社
〒213 神奈川県川崎市高津区久本3-14-1
マルチメディア事業部
◀お問い合わせ（月～金曜日／午後1時～午後6時）
044(844)8976 ●テープサービス 044(844)8973

T1013655110726

次号予告
10月30日発売の12月号では、『聖夜物語』『銀河婦警伝説サファイア』『鬼神童子ZENKI』などを発売予定のハドソンを直撃取材。

PC Engine FAN
1995年 NOVEMBER 11月号
第3種郵便物認可
平成7年11月1日発行第8巻第11号（通巻84号）
発行人／山森 尚・編集人／北根紀子
発行 徳間書店インターメディア(株)
発売(株) 徳間書店
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
編集／03(3573)8606 広告／03(3573)8612
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 Tel. 03(3573)0111(代)
特別定価720円（本体699円）

雑誌13655-11
印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan